

Итоги конкурса Spice World
Финал конкурса Gran Turismo
Sony PlayStation • Nintendo 64
август (#6)'98
VIDEO ИГРЫ
ПОСТЕРЫ
Хиты номера:
Breath of Fire III
Dead Ball Zone
Jeremy McGrath's Super Motocross
Dynamite Boxing
Полное прохождение игр:
Breath of Fire III
Wild Arms
SaGa Frontier
Alundra
И для старушки есть игрушка

Счастье и радость,

новости видеомира и виртуальные откровения,
море полезной информации и практические советы,
а также постеры, конкурсы, призы



ждут **ежемесячно** тех, кто оформит **подписку** на журнал "VideoИгры".
Каждый подписавшийся **автоматически** становится участником лотереи, с розыгрышем всего того, что может порадовать сердце настоящего игрока: постеров и фирменных дисков с любимыми играми, всевозможных аксессуаров к уважаемой приставке **Sony PlayStation**.

ПОДПИСКА НА "ВИДЕОИГРЫ" — РЕАЛЬНЫЙ ПУТЬ К ВИРТУАЛЬНЫМ ПОБЕДАМ!

Подписаться на журнал "ВидеоИгры" можно в любом отделении связи России и СНГ по Объединенному каталогу "Подписка-98" (стр. 86).
Подписной индекс — 42530



Итак, небывалое событие надвигается

В ПОМЕЩЕНИИ МОСКОВСКОГО МАГАЗИНА "ИГРОМАНИЯ" СОСТОИТСЯ ФИНАЛ КОНКУРСА GRAN TURISMO

25 сентября в 16.00

ФИНАЛ

Задание оказалось сложнее, чем мы думали. Мало кто смог показать достойные результаты. Явными фаворитами оказались Александр Ворошилов, г. Москва и Вадим Комаров, г. Москва





Далеко не с такими блестящими результатами, но все же пробились в финал Алексей Герасимов, г. Курган, Егор Каратюк, г. Киев, Роман Григорьев, г. Москва

Чтобы сделать финал более азартным, предлагаем ВСЕМ ЖЕЛАЮЩИМ принять участие в предварительном заезде финальной гонки. Победившие с наилучшим результатом попадают в финал. Тот, кто не умеет рулить, может болеть за товарища.

Напоминаем, что по результатам финала определяется победитель, получающий звание "Лучший Гонщик Gran Turismo".

Игроки, показавшие три наилучших результата, получают достойную награду:

за 1 место — игровую приставку **Sony PlayStation**

за 2 место — комплект **Mad Catz** (руль и педали)

за 3 место — джойстик **Dual Shock Analog Stick**

Не забудьте, что гонки в финале будут проводиться с рулем, а не с джойстиком. Опытные игроки знают, что это большая разница. Обязательно попробуйте руль, а то в финале оконфузитесь.



Итак, время и место встречи определены.
Время: 25 сентября 1998 г., 16.00
Место: магазин "Игромания", Москва, Рязанский проспект, 46/3 (Торгово-пешеходный комплекс, полминуты ходьбы от метро "Рязанский проспект", тел.: 379-6827)



BREATH OF FIRE III

Я уже начинал сомневаться. Я уже начинал думать, что девушки — это интересно, что истории "сел играть — и больше ничего в жизни не нужно" — это так, легенды, что это осталось где-то в детстве. Оказывается, нет — просто давно не попадалось действительно хороших игр. Спасибо Breath of Fire III за развенчание заблуждений.

34

38

DEAD BALL ZONE

Каким же будет спорт через несколько столетий? На этот вопрос сложно дать однозначный ответ, однако фирма Rage, великий корифей в области предсказания будущего, выдвигает на этот счет весьма оригинальную гипотезу. По ее мнению, основным спортом двадцать третьего века будет дэдбол.

JEREMY MCGRATH'S SUPER MOTOCROSS

Основной плюс McGrath's Super Motocross заключается в ее многогранности. Чего стоит один только редактор для уровней, который позволяет создать свой собственный, абсолютно оригинальный трек. Выберешь мотоцикл, раскрасишь его по своему усмотрению, создашь трассу, запишешь собственного двойника — и вперед, навстречу рекордам.

28



36

MORTAL KOMBAT 4

По сравнению с легендарным Tekken'ом, Mortal Kombat 4 выглядит тускло и грустно. Самого страшного босса можно убить быстрым нажатием кнопок, а не четко продуманной системой ударов, после чего теряется интерес к игре — она превращается просто в способ тренировки пальцев. Никакой тебе тонкой тактики нападения и защиты. Обидно, ведь раньше Mortal Kombat ассоциировался с хорошим fighting'ом...



52

DISNEY'S HERCULES

В целом игра сделана весьма приятно. Прохождение не требует чрезмерных усилий; это настоящий отдых, а не тяжелый труд, как порою случается. Так что если вы устали от мрачных подземелий, 3D-стрелялок и заумных "квестовых" головоломок — поиграйте в Hercules! Я уверен, вам понравится.



77 **КОДЫ**

Battle Stations • Crash Bandicoot 1 • Crash Bandicoot 2 • Dead Ball Zone • Dynamite Boxing • Earthworm Jim 2 • N20: Nitrous Oxide • Disney's Hercules • Mortal Kombat 4

Практика

56, 62, 68, 72

Breath of Fire III — полное прохождение
Wild Arms — полное прохождение
SaGa Frontier — полное прохождение (Окончание. Начало см. в №№3, 4, 5'98)
Alundra — полное прохождение (Окончание. Начало см. в №№4, 5'98)

видеоигры
VIDEOИГРЫ

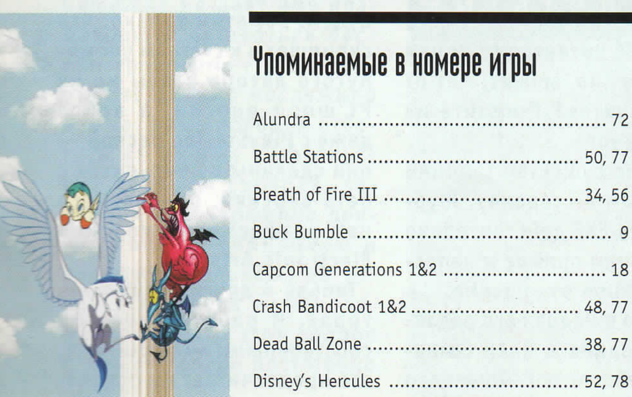
Главный редактор Лара Садовская (lara@computerra.ru) • **Дизайн, верстка** Денис Гусаков (dgusakov@computerra.ru), Гамлет Маркарян (hamlet@computerra.ru) • **Техническая поддержка** Даниил Будко (ddepp@hotmail.com) • **Редакция** 117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, 8, тел.: (095) 232-2261, 232-2263, факс: (095) 956-1938, 956-2385 • **Учредитель** Издательский дом "Компьютерра" • **Издатель** Издательский дом "Компьютерра" • Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати. Регистрационное удостоверение №015836 от 12.03.1997 • **Распространение** ЗАО "Компьютерная пресса", дир. Сергей Тимошков, тел.: (095) 232-2261 • **Печать** SCANWEB, Finland • **Тираж** 16000 экз. • **Цена** свободная



Подписаться на журнал "ВидеоИгры" можно в любом отделении связи России и СНГ по Объединенному каталогу «Подписка-98» (стр. 86). Подписной индекс — 42530

август (#6'1998)

VIDEOИГРЫ



Упоминаемые в номере игры

Проснись, Антон...

Здравствуйте, редакция!

Я пишу вам только по прочтении четвертого номера, так как не могу без зависти смотреть на письма в журнале. Благодарю авторов статей — они просто великолепны. Очень хотелось бы, чтобы рядом с именем автора была его фотография (все-таки хочется видеть лица тех, кто пишет так остроумно и интересно). Мой любимый автор скрывается под псевдонимом Модернист. Хотелось бы только, чтобы рецензии соответствовали выставленному рейтингу игры, а то бывает, что автор говорит об игре — шедевр, а проценты выставляются очень низкие, и наоборот.

Пользуясь случаем, хотел бы обратиться к своему другу Антону, который тоже покупает ваш журнал, но не имеет телефона: "Антон, проснись, когда же ты придешь проходить Diablo?"

От себя хотелось бы попросить, чтобы вы напечатали коды к игре Lost World, а также узнать, выйдет ли на PSX Broken Sword II.

Модернист II

Уважаемый Модернист II, желаем тебе, чтобы когда-нибудь в жизни ты стал "номер раз". Очень рады, что твою просьбу о кодах к Lost World уже выполнили — они опубликованы в №1 нашего журнала. Что касается Broken Sword II, то этот вопрос мучает многих. На PC вторая часть уже вышла, а поскольку игра прекрасная и спрос на нее, безусловно, будет, можно с уверенностью сказать, что на PSX она тоже выйдет. Вот только когда — пока не ясно.

Анонимный критик

Добрый день, утро или вечер!

Это мое второе послание. Начну с критики. Одна очень смешная деталь — это феноменальная боязнь журнала Game.EXE и его штатных авторов засветиться на приставочном фронте. В первом номере на обложке скромно так упоминалось о том, что и журнал Game.EXE имеет к этому тоненькому уродцу (имеется в виду журнал "Видеоигры" — ред.) отношение. Во втором номере этого нет, но адрес-то остался! Огромную медаль вручил бы Денису Гусакову и Гамлету Маркаряну за то, что они не стали выдумывать себе новые псевдонимы, хотя они как бы и непричастны к играм, но все же! Это так же доказывает, что авторы в большинстве те же. Ну в самом деле — дизайн и верстка делались одними и теми же людьми, а тестировать игры и писать про них нанимались другие? Еще одно подтверждение — это то, что Game.EXE никогда не писал про спортивные игры, так же и в "Видеоиграх" нет ни футбола, ни баскетбола и т.д. (хотя Nagano Winter Olympics`98 все же был). Хотя это скоро и исправится, так как в #4 Game.EXE объявлен конкурс на должность обозревателя спортивных игр. Новенький, обращаюсь к тебе лично — не комплексуй и пиши про игры под тем же именем, под каким будешь писать и в Game.EXE. Не знаю, как Game.EXE обходится без спортивных игр, но на приставках без них не обойтись (на PC, кстати, тоже).

Новоиспеченный С.Тратег (зачем здесь точка?) — это, как я понимаю, Олег Хажинский. Ну кто еще в журнале, посвященном приставкам, скажет, что он в приставках разбирается так же, как рэпер в опере. Кто в Game.EXE заведует СТРАТЕГическим отделом? Кто же еще мог половину скриншотов перенести из Game.EXE в "Видеоигры"? Кто до безумия влюблен во вселенную Warhammer? (Честно говоря, я и сам этим страдаю со времен "Рогатой Крысы", которую прошел на PSX.) Я просто не могу понять, почему вы все так комплексуете?

Ладно, хватит об этом, пойдем далее. То, что вышло уже несколько номеров — хорошо! Стал на 20 страниц толще — бурные аплодисменты!! Тираж стал 20000 — нестихающие овации с криками "Браво!!! Бис!!!". Это все дает надежду на то, что номера эдак через 4 журнал можно будет не только интересно читать, но и без рвотных позывов брать в руки. То, что появился постер — хорошо, отдел "Железки" — отлично, "Граффити" — прекрасно, отдел "Практика" стал более вместительным — опять бурные овации с истерическими воплями — "Какой я идиот, застрял на таком пустяке!" В целом журнал стал лучше первого номера, хотя и далек от идеала.

В заключение хотелось бы пожелать, чтобы у "Видеоигр" появился тот шарм и стиль, что и в Game.EXE. Думаю, что и без такого умника, как я, Вы знаете, что изменить к лучшему.

Имя не известно, адрес указан: 310178, Харьков, ул. Корчагинцев, 15, кв. 132

Хотелось бы дать это письмо с подзаголовком "Отвергнутый влюбленный", поскольку не вызывает сомнений ни само чувство, ни степень остроты его — настолько наш корреспондент не в силах сдержать эмоции. Кто же предмет любви? Наверно, догадались все: журнал Game.EXE! Отсюда и страстная ревность к сопернику, то бишь журналу "Видеоигры". Кого предпочел предмет страсти! Как мог он вместо того, чтобы повернуться лицом к нашему анониму, заниматься таким ничтожеством, как мы? Жаль нам вас, уважаемый аноним. Понимаем, что Game.EXE читается от корки до корки, но, может, нет от них приветов? Простите их — дел много.

Ну, и по существу (эмоции оставляем в стороне). Журнал Game.EXE действительно имеет к нам прямое и непосредственное отношение.

Именно в недрах его редакции зародилась идея создания журнала, посвященного играм на приставках, и в какой-то час X она (идея) проросла в издательском доме "Компьютерра". Кстати, вот почему адрес-то общий (и это тоже не скрывается, а обязательно пропечатывается в журнале)! Такой же точно адрес и у целого ряда других журналов ("Инфо-бизнес", "Домашний компьютер", "Сатирикон" и т.д.) не потому, что они прячутся за широкую спину Game.EXE, а потому, что имеют одного и того же учредителя. Денису Гусакову и Гамлету Маркаряну (великолепным, кстати, дизайнерам, что бы ни писал об этом наш аноним в неопубликованной за недостатком времени и смысла части письма) тоже совсем нет резона скрывать свою причастность к упомянутому уже издательскому дому "Компьютерра".

Следующее разыскание доморощенного Мегрэ (Холмса, Следопыта, Коломбо...) — это уличение Олега Хажинского в скрытом сотрудничестве с нашим журналом. Действительно, тем, кто читает Game. EXE, не составит труда узнать его в авторе статей о Warhammer'е. Однако в цивилизованном обществе псевдонимы принято уважать, и даже каким-то образом узнав, не трубить об этом во всеуслышание. Кстати, авторский псевдоним — это совсем не позор, как, очевидно, полагает автор письма, и далеко не всегда означает просто сокрытие своего собственного имени, причины гораздо интереснее и глубже, но в этом журнале мы их обсуждать не будем. Заметим только, что скриншоты к статьям упомянутого автора взяты не из PC'шной версии, а вовсе даже с PlayStation'овской — они сделаны с демо-диска с бета-версией, присланного нам уважаемой компанией Electronic Arts.

Теперь о других наших авторах. И работающие под собственными именами, и те, кто предпочитает им псевдонимы (это порой позволяет

лучше проявить какую-то из сторон своей личности. Кстати, многие наши читатели подписывают свои письма псевдонимами. А они что скрывают?) — исключительно наши собственные. Невольно для автора письма, правда, есть и некоторая комплиментарность в его высказывании о наших авторах. Они пока не настолько матерые, как журналисты Game.EXE, и если отправитель считает, что именно авторы Game.EXE и пишут наши статьи, значит, мы работаем очень и очень неплохо, поскольку вышеупомянутый журнал — действительно "лучший российский журнал компьютерных игр". Так что спасибо за невольный комплимент.

Вполне вероятно, однако, что когда-нибудь опять возникнет возможность привлечения кого-нибудь из авторов Game.EXE к тестированию на PlayStation игр, хорошо знакомых им по PC-версиям (пока что С.Тратег — единственный такой автор). Это ведь интересно и для самих журналистов, и для читателей — иметь возможность сравнения реализации одной и той же игры в разном исполнении. Так что от сотрудничества мы ни в коем случае не отказываемся. Но оно именно сотрудничество, а не полная подмена одного коллектива журналистов другим.

Не станем останавливаться на негативной оценке нашего журнала анонимным критиком — его любовь к Game.EXE не дает ему возможности оставаться беспристрастным — и скажем, что это письмо послужило для нас лишь поводом ответить на многие читательские вопросы (правда, заданные в совершенно другом тоне — спокойном и доброжелательном) об отношениях двух журналов. Надеемся, что этот вопрос освещен теперь достаточно подробно.

P.S. Верим, что автор письма просто забыл указать свое имя, а не скрывается за полной анонимностью.

Пишите письма!

Здравствуйте, редакция!

Я хотел бы с помощью вашего журнала найти друзей по переписке. Интереснее всего бы — кто интересуется Resident Evil 2. Пишите мне все, кто что-нибудь знает об этой игре.

Тумайкин Диман-3D, 636070, г. Северск, ул. Горького, д. 4, кв. 10

Диман! А все-таки здорово, что ты 3D. Представляешь, как бы ты смотрелся в 2D? Впрочем, даже если ты все еще пребываешь в 2D, при переписке этого все равно не видно, так что уверены — фаны Resident Evil откликнутся.

Скажите мне...

Здравствуйте, "Видеоигры"!

Недавно впервые приобрел ваш журнал (пятый номер) и был приятно удивлен его качеством. Действительно красиво и недорого... У меня к вам несколько вопросов: 1. Выйдут ли на PlayStation игры X-Filas и Discworld 3? Если да, то когда именно? 2. Можно ли будет в игре RPG Maker создавать самое главное в RPG — сюжет (в том числе и диалоги)?

Евгений Минко, г. Киев

Поделимся тем, что знаем. 1. Discworld III, или Discworld Noir, выйдет на PC весной 1999. Насчет сроков на PlayStation — пока неизвестно, ясно только, что и на этой консоли ее выпустят обязательно. Компания Perfect Entertainment обещает в ближайшее время рассказать подробнее о будущей игре. Обещаем держать вас в курсе дела. 2. В настоящий момент у нас нет информации, можно ли будет производить в RPG Maker подобные настройки. Во всяком случае, от ASCII ничего подобного слышно не было.

А ваш — лучше...

Здравствуйте!

Мне очень нравится ваш журнал. Я прочитал уже несколько номеров вашего творчества. Мне попадалось очень много разных журналов, но ни одним я не восхищался так, как вашим. Я обязательно подпишусь на ваше замечательное издание.

У меня есть несколько вопросов: 1. Подскажите какой-нибудь квест (только качественный). 2. Будете ли вы описывать Mortal Kombat 4?

Илья Бахурин, Московская обл., г. Красноармейск

На первый вопрос отвечает наш главный специалист по квестам Т.С.Гарп: "Квест? Broken Sword: The Shadow of The Templars — вот лучший квест всех времен и народов! А вообще, PSX квесты не любит, как и квесты — PSX. За этим товаром лучше идти на PC".

Рассказ об игре Mortal Kombat 4 вы встретите в этом номере.

Читательский хит-парад

1. Tomb Raider 2
2. Tekken 3
3. Crash Bandicoot 2
4. Resident Evil 2
5. Road Rash 3D

Вот такой оригинальный расклад!

В две строки

Я живу на Украине. Может, напишете мне хоть что-нибудь. Я вам конверт пришлю с обратным адресом. (Извините, не получается, конверт - чтоб от вас сюда, к нам, - такого у нас нет.)

Андрей Булавин, Украина, г. Першотравенск

Ничего, Андрей, что конверта не нашел. Мы салом взять можем. Сало еще на Украине есть?

Теперь я прописался вашим нештатным видеокритиком. В дальнейшем буду пожирать ваши журналы. С выходом следующего номера ждите от меня вестей, трепещите!

Коварный Димон (Куликов), г. Ярославль

Димон! Ты же критик, а не бумажная крыса! Зачем журналы-то жрать?!

Ваши журналы я читаю "от корки до корки". А время до следующего номера остается. Не могу дождаться! Я просто умру от нетерпения, отгадывая, что там в следующем номере.

Андрей Куликов, г. Тверь

Долгих лет тебе, Андрей. Живи, не умирай, а то так и не узнаешь, что там в следующем номере.

Хорошо, что мало таких прекрасных журналов об играх, как ваш. А то все люди стали бы обожать видеоигры, и не смогли в жизни ничем заниматься - только и делали бы, что играли. И все бы остановилось.

Сергей Малышев, г. Одесса

Ну и юмор пошел нынче в Одессе. Весьма футуристический. Не дрейфь, Серега, таких, как мы, больше нет!

Между прочим, если очень захочется есть, а еще ничего не готово, в Resident Evil 2 надо сыграть. Очень помогает, сразу есть расхочешь.

Алеша Берников, г. Курган

Это ты, Алеша, здорово подметил: зомби хоть у кого охоту есть отобьют. Советуем тебе запатентовать это открытие как средство для похудения. Можно неплохо заработать.

Чемпионат по Tekken: формат PAL

Каждый может стать победителем

Этот чемпионат начнется в день европейского выпуска игры Tekken 3 и продлится два месяца. Вот что нужно сделать, чтобы принять в нем участие:

1. Приобрести лицензионную копию игры Tekken 3 в формате PAL.
2. Одержать максимальное число побед в режиме Survivor Mode.
3. Записать свой лучший счет на карту памяти.
4. Позвонить в местное отделение Sony, сообщить счет и оставить свои координаты или отослать эту информацию через Web-сайт SCEE.

По истечении двух месяцев после начала конкурса, каждое представительство Sony отберет 10 лучших претендентов и попросит их прислать карты памяти с результатами игры. После соответствующей проверки, будет определен победитель. Список победителей (по одному от каждой страны) будет опубликован на Web-сайте SCEE. Все победители региональных турниров соберутся в Лондоне для участия в Европейской баталии по Tekken'у.

Победитель Российского турнира получит майку с логотипом PSX, Sony PlayStation с дуал-шок-контроллером, кожаную куртку Paul Phoenix и в декабре будет отправлен на лондонский турнир по Tekken 3. Фирма Sony обещает этому счастливчику бесплатный перелет, торжественную встречу в аэропорту и проживание в комфортабельной гостинице.

Победитель лондонского турнира получает $20000, аркадный автомат Tekken 3 и бесплатную поездку в Японию.

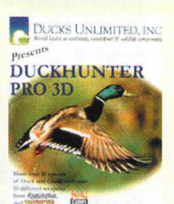
Подробно с правилами конкурса можно будет ознакомиться на сайте Tekken, который откроется в сентябре: www.playstation-europe.com/Tekken3/, и в следующем номере журнала "ВидеоИгры".

Новая покупка Activision

Редкие жанры увидят свет

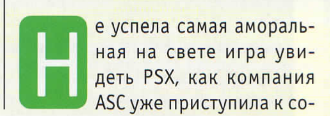
В июле компания Activision приобрела фирму Head Games Publishing, специализирующуюся на разработке и издательстве спортивно-развлекательных игр для PC. Согласно условиям договора, Head Games превращается в дочернюю компанию, и ее акционеры получают 1 миллион акций Activision.

Head Games славится как производитель игр редких жанров, посвященных охоте, рыбной ловле, водному спорту, боулингу и др. Вот некоторые из ее продуктов: Zebco Pro Fishing 3D, AMF ProBowl 3D, Ducks Unlimited, Inc., DuckHunter Pro, Remington Upland Game Hunter, Crosman Extreme PaintBrawl, Brunswick ProPool 3D, MasterCraft Extreme Watersports.



История бандитов GTA продолжается

О новых угонщиках еще ничего не известно



Не успела самая аморальная на свете игра увидеть PSX, как компания ASC уже приступила к созданию сиквела. Правда, пока о новой Grand Theft Auto II еще ничего не известно. Не известно даже, выйдет ли она на PSX.

Konami создает необычную игру

Одолеют ли альпинисты пики Европы и США

Компания Konami выпустила в Японии редкую и диковинную игру: симулятор альпинизма.

Great Peak — первая подобная игра на PlayStation. Главному герою, то есть вам, предстоит повести группу скалолазов (ни много ни мало — 25 душ) на вершины высоченных гор. Кроме выполнения своих обычных обязанностей, по ходу путешествия вам придется наблюдать за изменениями погоды, а также следить, чтобы все члены команды были полностью укомплектованы и во время подъема находились в полной боевой готовности.

Оценив рыночный потенциал Great Peak по результатам продаж в родной Японии, Konami решит, стоит ли выпускать игру в Европе и США.

Трепещите, пираты!

Манхэттенская чистка

Жил-был пират на Манхэттене, в самом сердце Америки. Жил себе не тужил, да добра наживал: продавал через Интернет поддельные копии игр для PlayStation. Имел кое-какой ассортимент — сто наименований — и кое-какое производственное оборудование, получал заказы, высылал диски. Все у него шло хорошо, и все были довольны, пока в один прекрасный день в конце июня не нагрянула к нему полиция с подачи ассоциации IDSA, достопочтенной "мамаши" E3, только что очнувшейся от очередного компьютерного шоу. Уж как покатилась тогда буйная пиратская голова да по всему Манхэттену...

Нет, голова, конечно, не покатилась, но злосчастному разбойнику пришлось худо. Видно, американские издатели, многие из которых входят в IDSA, и впрямь всерьез решили потеснить мировое пиратство: уж больно круто взялись. Может быть, не такая уж это и безнадежная затея, а, ребята?

Все делается так, чтобы у граждан не возникло сомнений в серьезности происходящего. Пирату Лиаму Мак-Лафлингу, управлявшему незаконным интернетовским сайтом, предъявлено сразу несколько обвинений, связанных с намеренным нарушением авторских прав и подделкой торговых марок. Каждое из этих обвинений может вылиться в громадный штраф: от ста тысяч до миллиона долларов, так что сколько бы Мак-Лафлинг ни заработал прежде на своем нехорошем бизнесе, все равно ему теперь не позавидуешь. Дрожите, пираты!

Сдав самозванного издателя в руки правосудия, неизменно жизнерадостный президент IDSA Дуг Лауэнстен прокомментировал случившееся: "Это дело станет началом объединенной кампании компьютерной и видеоигровой индустрии против распространившейся в последнее время торговли нелицензионными играми через компьютерную сеть. В дальнейшем мы намереваемся регулярно расследовать подобные дела и привлекать к суду тех, кто использует Интернет для незаконного распространения или продажи игр. Смысл этого задержания и привлечения прост: любой человек, участвующий в реализации пиратских игр через Интернет, становится мишенью для IDSA, а также для различных федеральных и местных правоохранительных организаций, с которыми мы сотрудничаем".

Следует объяснить, почему, говоря о пиратах, Лауэнстен делает акцент именно на Интернете. Дело в том, что в странах, где пиратство активно пресекается,

Интернет остался единственной реальной лазейкой для злостных нарушителей авторских прав. В магазине таким товаром уже не поторгуешь.

По данным журнала Next Generation, в течение нескольких последних недель усилиями IDSA было обнаружено и прикрыто более 50 Web-сайтов, распространяющих (за деньги или бесплатно) нелицензионную игровую продукцию. То ли еще будет!

Мало им пиратов...

Подержанные игры — на помойку!

До недавнего времени не только Россия, Украина, Сингапур и другие неподконтрольные мировым законодательным нормам страны были местом, где человек со скромным достатком мог без особых затруднений приобрести качественную копию практически любой игры. Такой страной была и Япония. Правда, там массовый доступ к дешевой игровой продукции осуществляли не пираты, а магазинчики, торгующие подержанными дисками. Американские журналисты, отправлявшиеся на Токийскую выставку, ликовали: всего за 10 долларов можно купить почти новенький диск для PlayStation!

К сожалению, немногие российские геймеры знают, что такое НАСТОЯЩИЙ диск. Искушенный человек подтвердит, что десяти долларов это удовольствие стоит!

Но хорошенького, как известно, понемножку, и не все коту масленица. Этим летом монстры игровой индустрии SCEI, Sega Enterprises, Capcom, Konami, Square и Namco решили задушить большой японский сэконд-хенд и с этой целью подали в суд на компанию Act, владелицу самой крупной в стране сети магазинов подержанных дисков (более 300 торговых точек).

Впрочем, президент Act Ниитани не растерялся и заявил, что даже рад будет с помощью суда доказать свою правоту. По его мнению, повторная продажа программных продуктов не является нарушением авторских прав.

Чем кончится это непростое дело, пока не понятно. Ясно лишь одно: если компании-производители выиграют процесс, иностранные журналисты будут с меньшим волнением ожидать следующего Токийского шоу. Как пить дать!

Как зеницу ока...

LucasArts волнуется за свой глаз

И еще одна новость о конфликтах в игровой индустрии. Крупная компания LucasArts, разработчик игр для PC, PlayStation и Nintendo 64, обвинила не столь крупную компанию Remedy Entertainment в воровстве. Руководство LucasArts полагает, что Remedy намеренно заимствовала некоторые детали логотипа их компании.

Джон Салливан, адвокат LucasArts, заявил: "Логотип Remedy Entertainment настолько сильно напоминает верхнюю часть логотипа LucasArts, которая, как и логотип Remedy Entertainment, изображает глаз, что, учитывая значимость LucasArts в игровом бизнесе, сложно предположить, что логотип Remedy Entertainment не был скопирован с логотипа LucasArts".

Один из сотрудников компании 3D Realms, создательницы незабываемого Дюка Нюкема, так прокомментировал это странное событие: "Действительно, на обоих логотипах присутствует изображение глаза, но здесь их сходство и заканчивается.



Уверяю вас, Remedy не потому поместила в свой логотип глаз, что хотела подражать LucasArts — для этого у художников из Remedy слишком много воображения! По моему мнению, адвокаты LucasArts — единственные, кто способен спутать два логотипа. Уверен, остальные без проблем отличают один от другого".

Тем не менее, в Remedy приняли решение изменить логотип, однако, по заявлению руководства компании, причина этого не в обвинениях со стороны LucasArts. Некоторое время назад Remedy пришла к выводу, что настоящий логотип не совсем точно отражает образ компании. Дизайнеры уже несколько недель работают над новым изображением.

Сделай сам

Разработчики из отряда "лоу-баджет"

Говорят, что игра на приставках делает людей толстыми и тупыми. Может быть, так оно и есть... Тем не менее, есть еще среди геймеров индивидуумы, чистые душой и полные наивных побуждений, которые готовы угробить лучшую часть жизни на написание своей собственной, пусть плохонькой, пусть низкобюджетной, но родной игры.

Может быть, проходят времена PlayStation, близится страшный конец любимой толпами консоли? Уже нависли серые неясные сумерки. Сколько ни щурься, не видно: не то загадочная PSX 2 в них маячит, не то белесая угловатая Dreamcast. Видать, хана пришла лучшей на свете приставке: пройдет еще пара лет, появится новая передовая платформа, и перестанет вечно молодая Sony поддерживать свою одряхлевшую внучку?

Нет, все это почти невероятно. Слишком уж много у PlayStation причин зависнуть на рынке всерьез и надолго. Во-первых, молодость любой платформы в большей степени определяют программы, а не технические возможности (если, конечно, речь не идет о революционных изобретениях). Во-вторых, PSX крепко осела в народе: по данным Sony, ее приставка имеется в каждой пятой американской семье (не шутки!). В-третьих, если даже Nintendo до сих



пор умудряется загребать деньги совковой лопатой...

Короче говоря, до тех пор, пока изобретатели игрового "железа" не придумают что-нибудь очень красивое, дешевое и никогда ранее не виданное, PlayStation никуда не денется. Все идет своим чередом на рынке видеоигр: продажи растут, компании зашибают деньги на новых проектах, а Sony успешно внедряет свою фантастическую программу по привлечению в игровую индустрию новых самородков вроде Ломоносова.

С чем едят Net Yaroze?

Правда, как раз соотечественников великого ученого компания и обделила своей заботой, ограничившись распространением программы Net Yaroze в Америке, Японии и большинстве стран Европы.

Net Yaroze — это специальная модификация PSX, несколько кабелей, переходников, книжка с инструкциями и соглашение со SCEI, то бишь самой "тетей" Sony. Имея этот нехитрый набор безделушек, любой человек может написать на своем персональном компьютере игру и импортировать ее на PlayStation. Все удовольствие стоит порядка 700 долларов, а вступление в общество юных программистов оформляется через сайт Net Yaroze в Интернет.

Как Sony хватило мужества пренебречь нашими, российскими талантами — уму непостижимо, однако вишь ты, хватило, и теперь не видать нам с вами, дорогие читатели, сказочной Силиконовой долины, где наслаждаются сладкой жизнью ведущие программисты мира, как своих собственных ушей. Впрочем, там, в этой долине, и российских граждан пруд пруди, поскольку многие наши соотечественники вовремя сориентировались, забросили свои мехматы и физфаки и всецело посвятили себя изобретению всякого рода тетрисов и вирусов.

Для работы с этой системой необходимо приличное знание языка C, опыт работы с двухмерной графикой и хотя бы поверхностные навыки трехмерного моделирования.

Тех, у кого есть желание заниматься разработкой игр и кому не жалко денег на чудо-систему, компания Sony включает в спецбригаду, члены которой изредка посещают короткие курсы по программированию, участвуют во всякого рода мероприятиях, общаются между собой и вообще ведут веселую жизнь. Самые талантливые работники фронта Net Yaroze, которым удастся изобразить что-нибудь этакое для проводимого этим летом конкурса, могут рассчитывать на получение скромного денежного приза. Остальные довольствуются спортивным азартом.

Если говорить серьезно, на Net Yaroze создаются вполне приличные игры. По графике, конечно, не "супер", но бывает и хуже. Вспомните хотя бы игру Mass Destruction — она была сделана на Net Yaroze. А обучиться работать на этой системе, наверное, не так уж и сложно, было бы желание. И американское гражданство.

Полигоны? Фи!

Новые горизонты трехмерной графики

Как раз в то время, когда вездесущая корпорация Microsoft активно занялась внедрением своих программных изобретений на рынке видеоигр, в моду стали входить новые графические технологии.

Первой и пока единственной приставкой, использующей программное обеспечение от Microsoft, является Dreamcast. Однако то, что сегодня кажется преимуществом (использование в Dreamcast типичной для компьютера программной среды упрощает портирование на нее "пи-



сишных" игр), может завтра сыграть с Sega злую шутку. Возможно, операционная система Windows CE будет задействована и на других платформах, например PlayStation 2, однако актуальность использования графических технологий, которые Microsoft пытается популяризовать среди производителей консолей, теперь находится под большим вопросом.

Разработчики по крайней мере двух новых платформ полностью или частично откажутся от использования полигонной трехмерной графики.

Заявление, сделанное исполнительным директором SCEA Кеном Кутараги в интервью журналу EE Times, ясно показывает, что Sony решила отправить почтенные полигоны, сделавшие ее карьеру на рынке видеоигр, на пенсию.

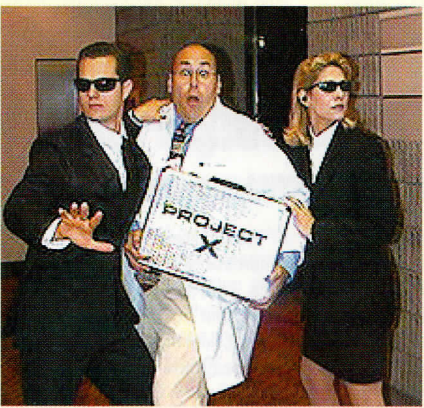
Кен Кутараги сказал: "Все поставщики графических чипов занимаются сегодня одним и тем же. Они полностью поглощены полигонной гонкой. Задачи, которые ставят перед собой разработчики, слишком сиюминутны, внимание уделяется только незначительным новшествам в графических технологиях, позволяющим приставкам шагать в ногу с компьютерами. Графика в современных видеоиграх выглядит как компьютерная. Нашей целью является создание графики на уровне видео, при взгляде на которую у человека не возникало бы ощущения, что он смотрит в компьютер".

По словам того же Кутараги, в настоящее время в Токио группой инженеров ведется разработка совершенно новых систем визуализации изображения для будущей PlayStation 2.

Что ж, молодец Sony! Красиво ставит Sega на место. Хотя, насколько этот маневр эффективен, покажет время: пока неизвестно, что именно разрабатывается или уже разработано в недрах компании. Возможно, плоды революционных технологий, о которых говорит Кутараги, окажутся не намного забористее постоянно совершенствующейся полигонной графики.

Вторая компания, готовящая переворот на рынке видеоигр, находится в Калифорнии (не Япония, однако!) и называется VM Labs.

В следующем году VM Labs планирует начать реализацию своего грандиозного проекта по превращению заурядных проигрывателей видеодисков DVD, а также всякого рода приставок для интерактивного телевидения в домашние мультимедийные центры, позволяющие прослушивать качественную музыку, играть в видеоигры, пользоваться Интернетом, отправлять электронную почту, общаться с другими людьми по видеофону и делать еще много приятных и полезных вещей. Основой Project X (такое название носит этот проект) является разработанный VM Labs микропроцессор, в котором предусмотрено выполнение всех описанных выше функций. Новый процессор сравнительно дешев и заменяет собой множество микросхем, используемых в бытовой электронной технике, поэтому VM Labs рассчитывает на чрезвычайную популярность своего изобретения. Производителям электроники может быть выгоднее использовать процес-



сор Project X, расширяя функциональные возможности выпускаемых устройств. Благодаря этому к видеоиграм будут приобщены и те слои населения, которые в настоящее время не интересуются или даже незнакомы с интерактивными системами. Такой способ "вербовки" потенциальных пользователей получил в прессе название "Троянского коня". Если хотя бы несколько крупных производителей домашнего оборудования соблазнятся возможностями Project X, игровая платформа от VM Labs будет иметь миллионы пользователей уже через несколько месяцев после своего выхода.

По некоторым прогнозам эволюция игровой приставки в предмет всеобщего пользования (как CD-player или видеомагнитофон) завершится через 5–10 лет. Вероятно, у VM Labs есть шанс ускорить этот процесс.

В качестве носителей информации для новой платформы будут использоваться диски DVD, и в этом заключается еще одно преимущество Project X. Как известно, объем этих дисков в восемь раз превышает объем стандартного CD. В то же время DVD-ROM работает быстрее и качественнее, чем обычный CD-ROM.

VM Labs уже заключила договор с несколькими крупными компаниями на разработку новых игр, а также на портирование старых хитов с других платформ.

Так же, как и Sony, VM Labs ориентируется на новые графические технологии. Вице-президент компании, кстати, ранее сотрудничавший в SCEA, Билл Ребок, так оценивает нынешнюю ситуацию: "Многим передовым разработчикам надоела однообразность сегодняшней трехмерной графики. Они давно уже хотят вылезти из этой полигонной колеи".

По словам исполнительного директора Ричарда Миллера, работавшего во времена Jaguar в Atari, VM Labs была организована с целью создания процессора, который позволил бы разработчикам трехмерных игр самим выбирать различные графические технологии. Новый процессор дает возможность экспериментировать с несколькими 3D-алгоритмами, такими как воксельная визуализация, трассировка луча в реальном времени, параметрическое моделирование, процедурные текстуры и др.

Графика, создаваемая посредством этих алгоритмов, будет совершенно не похожа на ту, которую мы видим в сегодняшних играх.

Воксельная визуализация основана на моделировании трехмерных, а не двухмерных текстур (воксель это как бы объемный пиксель). Правда, она требует колоссальных системных ресурсов. Так, например, обработка трехмерной текстуры объемом 1,024x1,024x1,024 может занять в тысячу раз больше времени, чем обработка двухмерной текстуры площадью 1,024x1,024.

Трассировка луча позволяет последовательно рассчитывать атрибуты каждого пикселя изображения, что является весьма качественной технологией, но, само собой разумеется, требует использования очень быстрого процессора.

По мнению Нейла Треветта, вице-президента компании 3Dlabs, специализирующейся на разработке систем трехмерного моделирования, процедурные текстуры — наиболее интересный метод, вполне соответствующий существующему аппаратному обеспечению.

В данном случае графический чип рассчитывает, а не извлекает из памяти параметры текстуры, что обеспечивает быструю передачу данных. Впрочем, отсутствие соответствующего программного обеспечения не позволяет разработчикам применять этот алгоритм для создания "писишных" приложений.

Главное препятствие для использования нетрадиционных

графических технологий на PC — необходимость сохранения на этой огромной открытой платформе стандартного набора прикладных программ. Проще говоря, компьютер эволюционирует постепенно, его систему нельзя изменить за один день, поскольку это исключит возможность выполнения старых приложений. В отличие от компьютера, игровая приставка является закрытой платформой, каждое следующее поколение имеет свое программное и аппаратное обеспечение. Поэтому технический прогресс приставок может происходить скачками, а не постепенно.

Одним из технических новшеств, на котором акцентирует внимание Sony, является, по словам Кутараги, создание запрограммированной эмоциональной характеристики каждого героя игры: "В наше время художники-аниматоры вынуждены искусственно "оживлять" каждого персонажа, что, естественно, невозможно сделать без погрешностей. Наша мечта — автоматизировать этот процесс и синтезировать его в реальном времени на игровой платформе".

Технология motion capture широко используется для отслеживания и копирования движений реального объекта. Однако качественная визуализация множества отдельных движений требует от компьютера затраты огромных ресурсов. Кутараги говорит о создании алгоритма, определяющего общие принципы поведения каждого персонажа: "Например, создав алгоритм поведения кошки, мы значительно ускорим визуализацию изображения этой кошки в реальном времени".

Следует отметить, что Кен Кутараги не упомянул, удалось ли Sony на настоящий момент реализовать свою "мечту".

По мнению Нейла Треветта, "закрытость" приставок действительно является их преимуществом по сравнению с PC, однако создатели видеоигр все еще зависят от программ разработки, которые выполняются на компьютере, поэтому им необходимо, чтобы игры можно было запускать на обеих платформах. Треветт предсказывает, что эта проблема в конце концов вернет революционеров назад — к добрым старым полигонам.



Шмель

Buck Bumble

Ubi Soft/Argonaut/октябрь 1998

Где-то ахнула очередная атомная электростанция, в небо взмыл гриб, ударная волна накрыла жилые строения в окрестных рабочих поселках, и они сложились, как домики из детского конструктора. Все собаки, кошки, лошади, свиньи и люди погибли, погребенные заживо или пораженные смертоносной радиацией, выжили лишь насекомые, да и те мутировали в неузнаваемых монстров. Собравшись в один большой рой, инсектоиды-мутанты стали рыскать по округе в поисках какой-нибудь завалящей пищи, но никак ничего не могли найти: кругом на многие километры простиралась выжженная пустыня.

Наконец изголодавшимся мутантам удалось выбраться из зоны тотального опустошения, и они увидели наш чудесный зеленый мир, трогательный в своей невинной замусоренности, полный всевозможных разновидностей и разнообразных возможностей, цветов, травы и необыкновенных тварей.



"Мама моя! — подумали инсектоиды хором, — как много ЕДЫ!!!" И ринулись на Землю, и поползли, и полетели, и запрыгали по ней, сея на своем пути смерть и хаос. Люди этого, естественно, не заметили, им-то, слава Богу, по барабану — хоть мутированный комар на лысину сел, хоть простой, а вот здоровым насекомым досталось по полной программе. Погромы жуков-короедов, муравьиные концлагеря, массовые чистки среди гусениц, насильственная дойка тлей и совращение божьих коровок стало явлением обыденным: началась эпоха террора.



Популяция насекомых планеты сокращалась в геометрической прогрессии и уже находилась на грани полного уничтожения, когда неожиданно в руках армии союзников-немутантов оказался шмель-киборг — не имеющий аналогов суперсовременный робот-убийца, оснащенный по последнему слову боевой техники.

Вот тут-то все и началось, то есть начнется, когда придет октябрь и вы вернетесь домой с новой игрой Buck Bumble от компании Argonaut, задернете шторы, чтоб не дуло, вставите картридж в свою любимую Nintendo 64 и превратитесь в мохнатое полосатое жужжало с маленькими крылышками, которое может лететь в любом направлении трехмерного пространства, исследуя охваченный агонией войны мир букашек-таракашек и постреливая из своей плазменной пушки по деформированным осам и пыльным подорожникам, в которых прячутся неведомые гады.

По жанру Buck Bumble — шутер с легким уклоном в квестовые степи, режимом multiplayer на двух человек и поддержкой Rumble Pack. В игре 20 с лишним миссий, проходящих в лесу, на поле и на пораженной радиацией местности. В последней, закрытой миссии шмель Buck должен найти и обезвредить могучую королеву инсектоидов.

Все виды в игре — от третьего лица, на экране может быть по желанию отображен lifebar Бака, показатели радара, активизированное оружие и данные о количестве оставшихся патронов. Проще говоря, все необходимые атрибуты вертолетного симулятора.

По словам разработчиков Buck Bumble, сначала они и не думали создавать игру. В 1996 году трое ребят занялись исследованием возможностей тогда еще молодой N64 и с этой целью изобрели кибершмеля, бесцельно парящего по бескрайним виртуальным просторам.

Вот так иногда рождаются оригинальные концепции!

К нам пришел Quake

Quake
Activision/id Software/начало 1999 года

Сногсшибательная новость. Сиквел одной из самых популярных, а может быть, и самой популярной игры на PC, Quake II, в скором времени обрушится всем своим неимоверным весом на PlayStation.

id Software всегда славилась умением сколачивать культовые игрушки в жанре action. Начиная с 1991 года эта компания будоражит мир умопомрачительными FPS: Wolfenstein 3-D, DOOM, DOOM II, Quake. Нездоровая склонность разработчиков id Software к бункерам, туннелям и всякого рода мрачным подвальным помещениям вызвала крайне неадекватную реакцию у бесчисленного множества пользователей PC. Масса вполне здоровых на вид людей стала испытывать странное удовольствие, погружаясь в мир страха, тоски и насилия, где все серо и неприглядно, слышна тревожная музыка, электрические лампы источают жидко-бледный свет, а из-за каждого поворота норовит выскочить фашист с овчаркой или монстр-инопланетянин.



На Quake, последний из боевиков id, выполненных в этом диком жанре, выплеснулся беспрецедентный поток народной любви. Quake — это не просто игра. Quake — это стиль жизни, круг общения, культ, фетиш. За Quake могут избить почти так же сильно, как за "Спартак". Люди сходят с ума по этой игре, отдают ей лучшие часы своей жизни, порой даже ломают из-за нее карьеру.



Вышедший в прошлом году сиквел Quake вновь вызвал всеобщее восхищение и, в свою очередь, засиял как путеводная звезда для страждущих кибернаркоманов.

Quake II — самая популярная онлайновая игра. Сеть давно уже трещит от непрекращающихся Quake-турниров. Люди охотятся друг за другом в виртуальных катакомбах, изучая технику ведения боя в замкнутом пространстве и постепенно достигая в этой науке профессионализма.

Некоторым Quake устраивает судьбу. Например, Анна Канг, занявшая недавно одну из важных должностей в id Software, прославилась организацией первого женского турнира по Quake II.

Все достоинства Quake лежат в области графики, звука и геймплея. Сюжет игры не отличается ни сложностью, ни оригинальностью. Впрочем, это нормально: в конце концов, Quake — не квест.

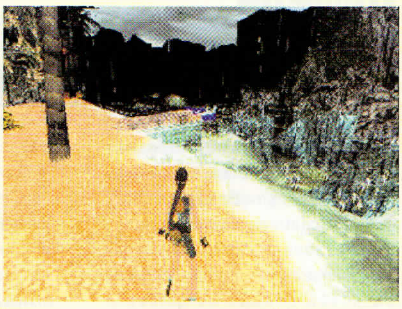
В Quake II вы выступаете в роли самой последней надежды нашей цивилизации. Земля посылает вас на враждебную планету разобраться со зловредными инопланетянами. Дальше идет страшная пальба, кровопускание и предсмертные вопли. В общем, дальше рассказывать бессмысленно: надо смотреть и слушать.

С декабря прошлого года, когда Quake II вышел на PC, по нынешнее лето было продано более 900.000 копий этой игры. Теперь "писишный" культ на полных парах кочегарит к PlayStation и, возможно, поспеет сюда к началу 1999 года.

Вот так новость!

Tomb Raider III
Eidos/Core/ноябрь 1998 года

В последнее время потрясающие события сыплются на PlayStation, как град на недоспелые помидоры. Не успели глаза разбежаться от переносицы после известия о готовящемся портировании Quake II, как вот те на — новый удар в темечко. Не далее как в нынешнем октябре на прилавках магазинов может появиться.... э-э-э-э, как бы это помягче выразиться... ну, короче, Tomb Raider III!



Самое замечательное в TR, наверное, то, что ее героиня стала первым широко признанным виртуальным секс-символом планеты Земля. По сексапильности Лара забивает многих живых конкурентов, а ее патологическая недоступность лишь сильнее разжигает воображение безнадежно потерявшихся в киберпространстве граждан. Сейчас про девчонку с полуголой задницей, звериным оскалом и шотганом в загорелой руке снимается фильм и уже написана целая книга.

В Tomb Raider III будет лучшая, по сравнению с предыдущими версиями, графика и анимация. Вода станет прозрачнее, пламя от выстрелов четче, сама Лариса симпатичнее... Цветное освещение, детализированная графика, масса полигонов и т.д. и т.п. В игре предусмотрена поддержка аналогового контроллера Dual Shock.

Подробнее о Tomb Raider III — в следующем номере нашего журнала.

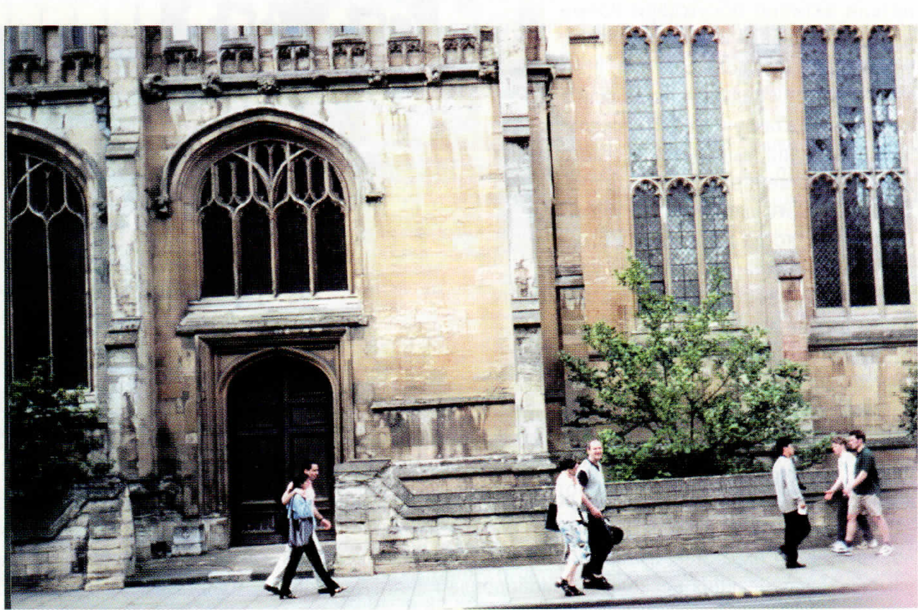




Геймпад и бульдог

Записки путешественника об Англии и видеоиграх

Англия встречает своих гостей ошеломляюще большим аэропортом Хитроу, вежливыми таможенниками и двухэтажными автобусами London Pride. "Посмотрите направо", — тактично предупреждает неразумных иностранцев знак у пешеходного перехода. Смотрим направо, смотрим налево, крутим головой по сторонам, после чего делаем несмелый шаг вперед. Вжжжжж! Визг тормозов, раздраженное бибиканье — это ярко-красный "даблдекер" London Pride, вынырнувший из какого-то немыслимого ряда, выражает самое живое негодование по поводу моих неосмотрительных действий. Парадоксальная все-таки штука это левостороннее движение! Оно удивительно и самобытно, словно английский юмор или английские футбольные болельщики. Мозг "континентального европейца", как вежливо назвал меня один из лондонских друзей, слишком правосторонен для осознания всей глубинной сути этих явлений, поэтому на первых порах я решил передвигаться по городу с помощью метро. Вся лондонская подземка плотно завешена рекламными плакатами, афишами и постерами, среди которых выделяются красочные изображения героев известных видеоигр. Да-да, именно игр для PSX, а не для всеми нами уважаемых Пентиумов с их непременными спутниками — платами типа 3Dfx. Я не хочу сказать, что видеоприставки пользуются в Великобритании большим спросом, нежели компьютеры, однако популярность PlayStation в Лондоне поразила меня своей масштабностью. Интересно, в чем здесь дело? За ответом на этот вопрос я решил обратиться к настоящему профессионалу.



Саймон Фергюсон, компьютерный дизайнер: "Понимаете, Великобритания славится своими высокими ценами на компьютеры. Пентиум II, купленный в Лондоне, может обойтись вам в целое состояние. Конечно, большинство англичан имеет дома новейшие компьютеры, но я, например, использую свою рабочую станцию исключительно для работы. А приставка стоит довольно недорого, к тому же игры для PSX всегда радовали меня своей динамичностью".

Так-то! Да, все мы любим красочность и динамичность, и Лондон, вопреки расхожим мифам, всегда отличался этими двумя качествами. Вот, например, Оксфорд-стрит, владение золотого тельца, улица, бьющая все возможные рекорды по количеству магазинов. Где-то здесь должно находиться настоящее святилище компьютерных игр, музыкальный супермаркет HMV. Пока я с видом типичного "континентального европейца" разглядываю витрины, по самой середине улицы, невзирая на оживленное левостороннее движение, мчится человек на четырехколесных роликах. Он ехал спиной вперед с такой бешеной скоростью, что кровь зрителей застывала в жилах. Вот он, подлинный динамизм! Как можно



после такого зрелища рассуждать о холодной сдержанности британского духа... С такими философскими мыслями я поднялся на второй этаж HMV и начал бродить между бесконечными стеллажами, уставленными Tekken'ами и Gran Turismo'ами. Покупатели активно обсуждали новые игры, тестировали их на приставках, установленных вдоль стены, и, прихватив два-три издания, оставляли в кассе около ста фунтов. Ох, насколько же это непривычно для русского духа! Естественно, мне захотелось запечатлеть это удивительное зрелище, однако, когда я попытался было достать фотоаппарат, мои глаза увидели то, в существовании чего я уже почти разуверился, — передо мной стояло Воплощение Холодного и Сдержанного Британского Духа. Воплощение было одето в синюю форму и носило на груди нашивку с надписью "Специальная охрана". "Я — корреспондент российского журнала ВидеоИгры... сэр..." — робко произнес я, судорожно запихивая фотокамеру обратно в чехол. "Very well", — немногословно ответил охранник, изобразив на лице подобие любезной улыбки. Такая реакция несколько приободрила меня. "А можно, я сделаю тут у вас пару фотографий?" — "Абсолютно исключено". Я не стал возражать и продолжил свою прогулку по магазину, рассматривая красочные плакаты и сетуя на такое откровенное непонимание со стороны работников супермаркета. Не стоит, знаете ли, увеличивать количество сущностей свыше необходимости. К тому же многочисленные покупатели живо заинтересовались журналистом из экзотической России, и вскоре я, ехидно поглядывая на недовольное Воплощение, затеял оживленную беседу с потенциальными покупателями видеоигр.



Том, студент Лондонского университета: "Что, ты правда играл в Vigilante 8? А я вот подумываю, покупать ее или нет (показывает яркую коробочку с броской надписью "Всего 40 фунтов!!!"). Говорят, хорошая штука! А я не знал, что в России распространены видеоигры. А аналоговые джойстики у вас есть?"

Известие о том, что у нас имеются даже мыши для PSX, ввергло его в такое изумление, что он доверительно рассказал мне про новейшие мод-чипы, которые существенно расширяют возможности приставки в отношении читаемых дисков. Я вспомнил о суровой российской действительности, о знаменитой "Горбушке", однако промолчал, не желая морально травмировать законопослушных и бережливых англичан. Ведь, в конце концов, пиратство не вечно, так что светлое будущее в виде стеллажей с фирменными видеоиграми вскоре ожидает и нас с вами.



Лестер, сокурсник Тома: "А я больше всего люблю Gran Turismo, Dead or Alive и Cardinal Syn. Красиво сделаны! В университете играю на компьютере, а дома — на приставке. А что — телевизор надоел, так что если хочется над чем-нибудь "заморочиться", то включаю PSX. Мне нравятся автогонки и action. А моя маленькая сестра (указывает на очень серьезную девочку лет десяти) обожает всякие там японские RPG. Ребенок!"

Ребенок, тем временем, вертел в руках коробку с Resident Evil 2, явно собираясь выманить у брата деньги на покупку этой "японской RPG". Все-таки Англия и Япония в чем-то схожи. Оба — островные государства с левосто-

ронним движением, оба обладают царствующим монархом и гражданами, обожающими видеоприставки. И обе эти страны славятся своими разработчиками, которые создают хит за хитом и шедевр за шедевром. Недаром Джарвис Кокер, вокалист популярнейшей в Англии группы Pulp, дал недавно целое интервью, посвященное массовой культуре и видеоиграм как ее наивысшему выражению. Между прочим, там он тоже проводил параллель между Англией и Японией. Ну что же, с японскими любителями видеоигр мы познакомимся в одном из ближайших номеров нашего журнала, а пока давайте снова вернемся в старый добрый Лондон. Здесь, на Оксфорд-стрит, погоду делают конечные покупатели видеоигр. Но что же происходит в более тихих районах, там, где программисты и дизайнеры корпят над своими кодами и рисунками?

Для того, чтобы составить наиболее полное впечатление о таинственной британской душе, я отправился на Грэйт Тичфилд-стрит, где располагается штаб-квартира компании Pure Entertainment. Здесь, где не слышно городского шума, а всех гостей угощают традиционно крепким кофе без сахара и сливок, я соприкоснулся с подлинным священнодейством.

Эндлэн Нотт, арт-директор: "Видите ли, игры для приставок — вещь сугубо интернациональная. По-моему, у Англии в этом отношении нет никакой специфики. Я вот только заметил, что японцы любят квесты, американцы — мордобой типа Tekken'a, а европейцы — adventure. А я сейчас (показывает на экран, где мерцает какой-то странный графический редактор) пытаюсь совместить аркаду, головоломку и action. Может быть, что-нибудь дельное и получится".

С этими словами он снова вернулся к работе, а я еще долго пил кофе и беседовал с девушкой, заведующей в фирме общественными связями. Она подробно рассказывала о маркетинге фирмы, которая заказала несколько тысяч наклеек с символикой своих игр, и теперь персонал компании расклеивает их по всему Лондону, выбирая для этого самые оригинальные места. Например, лошадь конного полисмена, или пивную кружку в пабе. Когда я вернулся в гостиничный номер, то обнаружил на своей спине целых три наклейки с изображением отважного кота на фоне зеленого земного шара. Да, маркетинг в этой фирме поставлен на достойный уровень, основательный все-таки народ, эти британцы.

Я с трудом отодрал от вельветовой куртки красочные рекламные материалы, распихал по карманам фотоаппараты, блокноты и диктофоны и отправился в далекое путешествие по Англии, чтобы сравнить дух урбанистического Лондона с духом патриархальной английской глубинки. А где в Британии можно найти более гармоничный союз древних традиций и современных технологий, как не в старом добром университетском Оксфорде? И там, среди строгой готической архитектуры и магазинов, торгующих рейверскими куртками и экзотическими кальянами, я нашел небольшой филиал известной сети магазинов Electronic Boutique. Наученный горьким лондонским опытом, я в первую очередь поинтересовался, могу ли сделать пару-тройку снимков. Разрешение было незамедлительно получено, после чего ко мне потеряли интерес все, кроме одной старушки, удивлявшейся тому, что "эти туристы уже и магазины фотографируют". Впрочем, когда я подошел к прилавку, то продавец самым любезным образом согласился перекинуться со мной парой слов по поводу своей работы.

Тим Миллер, продавец видеоигр: "Да, здесь совсем не так, как в Лондоне. Оксфорд — тихий город, оборот у нас поменьше, зато все клиенты — добрые знакомые. Игры покупают в основном студенты или родители для своих детей. А сам я в видеоигры не играю, достали они уже меня. Лучше уж в паб зайти или на велосипеде прокатиться".

Конечно, я не одобрил подобного максимализма, потому что видеоигры прекрасно сочетаются и с пабом, и с предварительной поездкой на велосипеде. Сам пробовал. Я вежливо поблагодарил продавцов, вышел на улицу вечернего Оксфорда, и пошел по булыжному тротуару, чьи камни помнят шаги Льюиса Кэрролла и Оскара Уайльда.

На небольшом мостике студенты разыгрывали сцены из "Гамлета", отчаянно фехтуя и заворачивая в одеяло продрогшую Офелию. Заходящее солнце окрасило стрельчатые башенки колледжа Святой Магдалины в ярко-желтый цвет, из окрестных пабов стал доноситься веселый шум, а где-то в зеленом поле громко застрекотали цикады. Я гулял, размышляя о совершенно отвлеченных вещах и любуясь всей этой тихой идиллией. Мимо меня проехал велосипедист, на майке которого было написано "Крикет — это главное. Остальное — детали". И тут мой взгляд упал на его багажник, к которому был тщательно примотан какой-то предмет. Нет, это была не крикетная бита. Судьба иногда бывает чрезвычайно иронична: к велосипеду было прикреплено до боли знакомое устройство серого цвета с тремя большими круглыми кнопками. Студент с PSX вскоре скрылся в тени колледжа, а я побрел к станции, где меня ожидал поезд на Бирмингем, где мне предстояло встретиться с совершенно удивительными людьми. Но это уже совсем другая история.

Лондон — Оксфорд
Модернист



"Век PlayStation будет более долгим"

Интервью с менеджером по продажам SCEE Крисом Стентоном Джонсом

VideoИгры: Крис, мы рады возможности поговорить о любимой нами и вами приставке. Связано ли ваше посещение Москвы с продажей новой модели PlayStation?

Chris Stanton Jones: Мы приехали для продвижения на рынок модели 7000. У нас есть новая приставка, которая по сути дела является модификацией старой PlayStation, ее-то мы и называем моделью 7000. Имеются два главных отличия. Первое и самое главное — новый дуал-шок-контроллер, преимущество которого в том, что вы получаете обратную связь с игрой. Специальные сенсорные элементы дают вам фантастические ощущения, когда можно не только видеть, играть с разными звуками, но и чувствовать вибрацию автомобиля, например. Продажа этой модели в России начнется в следующем месяце. Она по-прежнему будет называться PlayStation. Единственное заметное внешнее отличие заключается в пульте управления, он упакован в серебряной коробке, сама же приставка существенно не изменилась. Во-вторых, в новой модели есть новинка, так называемый звуковой удар (Sound Stroke). Это значит, что можно будет проигрывать музыкальные компакт-диски на PlayStation и видеть на экране телевизора различные визуальные и графические эффекты и вообще красивую графику. Это одна из уникальных особенностей PlayStation.

VИ.: А как вы отметили продажу 10.000.000-й приставки в Европе. Это же большое событие.

C.S.J.: Мы выпустили особую модель PlayStation синего цвета с особым пультом управления. Настоящий подарок для игроков. Ее нельзя будет найти и купить в магазинах, а можно только выиграть в специальных конкурсах, наподобие тех, которые вы объявляете в своем журнале. Мы также торжественно отмечаем факт официальной продажи более сотни тысяч приставок в России. Теперь мы с полным основанием полагаем, что в России, включая те приставки, которые привозят из других стран, должно быть более двухсот тысяч пользователей нашей продукции. Возможно, даже 240.000. И это значит, что приблизительно полпроцента россиян, имеющих дома телевизор, теперь владеют приставкой PlayStation, что вполне сопоставимо с остальной Восточной Европой, где владельцев приставок приблизительно 0,3%.

VИ.: Тот факт, что вы продаете так много приставок, говорит о прекрасно продуманной и организованной системе реализации. Но, с другой стороны, можно предположить, что при таком объеме продаж рынок уже насыщен или почти насыщен PlayStation. Как же быть дальше? Может быть, выпуская PlayStation 2, вы хотите решить как раз именно эту проблему — обновить для себя рынок и расширить его за счет новых возможностей новой консоли?

C.S.J.: Абсолютно верно! Фактически мы начинаем программу насыщения рынка. Всегда трудно знать заранее, когда он будет полностью насыщен. В настоящее время в Японии приблизительно в 25% домов есть приставка PlayStation, и мы полагаем, что рынок Японии действительно близок к полному насыщению. Теперь, если посмотреть на Европу и Россию, то средний процентный показатель по Европе в настоящее время приблизительно 7%, так что мы можем еще долго идти к полному удовлетворению потребительского спроса. В Великобритании мы имеем самый высокий процентный показатель в Европе — около 10%, но будем стремиться повысить и его. Считается, что в Европе предельные цифры для приставок где-то около 20%, но точно сказать, где же эта предельная точка, невозможно. Одно мы знаем наверняка — век PlayStation будет более долгим, чем у других приставок, по целому ряду причин. И главная состоит в том, что технология PlayStation намного лучше, чем в предшествующих форматах, так что разработчики игр могут создавать игры все более высокого качества. Единственный предел — их собственное воображение, но не технология. Так, например, если сравнить Ridge Racer, одну из классических гоночных игр, которая вышла два с половиной года назад, с Gran Turismo, то легко бросится в глаза фантастическая разница в опыте и навыках разработчиков.

Можно смело утверждать, что нам пока не нужны никакие преемники для PlayStation, потому что разработчики игр делают для нее игрушки все более высокого качества. Все разработчики имеют доступ к так называемому Анализатору, который входит в комплект для разработчиков и помогает им определить, насколько они используют потенциал PlayStation. Так вот, если мы возьмем для примера такую фантастическую игру, как Destruction, то разработчики в ней использо-

вали только 30 или 40% потенциала PlayStation. GT — первая игра, в которой использован потенциал PlayStation более чем на 50%. Так что жизненный цикл приставки будет еще достаточно долгим.

Третья причина ее долговечности состоит в том, что возраст пользователей PlayStation все больше варьируется. Предыдущие 16-битные системы были рассчитаны на детей очень юного возраста. PlayStation предназначена для всех старше шести. Самому старому пользователю, зарегистрированному в нашей базе данных, уже около 75 лет, т.е. мы получили доступ к более широкой аудитории по сравнению с предыдущими системами для видеоигр.

ВИ.: Если вы утверждаете, что разработчики игр для PlayStation не используют весь потенциал, то зачем вы разрабатываете PlayStation 2? Кстати, у наших читателей огромное количество вопросов об этой приставке. И главное, будут ли подходить диски PlayStation к PlayStation 2?

C.S.J.: Единственное, что сегодня можно сказать наверняка — это то, что есть новая модель-преемник PlayStation, которая сейчас находится на стадии разработки, но когда она выйдет, мы не знаем, и будет ли совместима с предыдущими, и сколько будет стоить — тоже. Я могу добавить только одно — поскольку игры стали намного лучше, нам пока не нужна PlayStation 2.

ВИ.: Я так понимаю, что мои вопросы о PlayStation 2 кажутся вам преждевременными?

C.S.J.: Да, пока еще рано говорить об этой приставке. Технология находится на стадии развития, но технология не имеет смысла, пока нет игр для нее. В настоящее время не разрабатываются игры для новой технологии.

ВИ.: Следующий мой вопрос касается цен на диски видеоигр. Иногда две новые игры продаются по разной цене, а иногда не самая свежая игра может оказаться дороже только что выпущенной. Чем это вызвано?

C.S.J.: Самый главный фактор при определении стоимости игры — это количество времени, пошедшее на ее разработку. Всем известно, что сырье, сами компакт-диски очень дешевы, но в среднем на разработку игры уходит два года. При разработке Final Fantasy, например, были наняты более 200 студентов-программистов, которые работали почти два с половиной года. Это основная составная часть себестоимости. Другие игры могут быть лицензированы, и покупатель должен платить владельцу лицензии, например компании Disney или Namco. Они — первоначальные разработчики, и нужно платить за лицензию. Sony находится в более выгодном положении, чем другие, потому что мы производим миллионы компакт-дисков, мы можем позволить себе снизить цены и пытаемся делать это в России. Игра Gran Turismo, например, стала попыткой дать пользователю PlayStation одну из самых лучших игр по наиболее низкой цене. Средняя розничная цена легальной копии этой игры с инструкцией была $25. Преимущество легальной копии в том, что есть инструкция, нет опасности поломки PlayStation при подключенном дополнительном чипе, который перегружает систему. Если вы имеете дело с пиратской копией, то есть опасность, что приставка не будет работать. В России мы продаем свою продукцию по самым низким ценам по сравнению с Европой. И мы собираемся продолжать подобные эксперименты: будем снижать цены на целый ряд игр, признанных лучшими играми в прошлом и изданных повторно. Обычно мы продаем их за полцены по сравнению с тем, сколько они стоили первоначально. Люди хотели бы иметь возможность купить классические игры по более сходной цене.

ВИ.: Что вы думаете о России? Является ли она хорошим рынком для вас, или продвигаться на нашем рынке слишком трудно? Собираетесь ли вы контролировать ситуацию или менять ее в свою пользу?

C.S.J.: Россия — моя любимая территория в Европе...

ВИ.: Как это приятно слышать!

C.S.J.: Честное слово! Есть целый ряд причин для моей любви к российскому рынку. Прежде всего, все русские люди любят видеоигры, и уже очень давно.

ВИ.: О да!

C.S.J.: И сами масштабы... Россия представляет собой самый быстро растущий рынок в Европе, рост продаж в этом году составил 800% по сравнению с прошлым годом. Хотя, конечно, российский рынок имеет свою специфику.

ВИ.: Увы, у нас очень развит пиратский рынок, торгующий незаконными копиями. И этому есть целый ряд причин. Прежде всего, цены на диски слишком высоки для наших игроков, ведь средний уровень заработной платы у нас гораздо ниже, чем в Европе. Цены же на нелегальные копии реально отражают покупательную способность большинства любителей видеоигр. Вопрос заключается в том, учитываете ли вы уровень заработной платы в России, устанавливая цены на вашу продукцию? Или твердо придерживаетесь свой ценовой политики?

C.S.J.: Мы уже пробовали устанавливать более низкие цены на некоторые игры, например, GT. SpiceWorld будет продаваться приблизительно за $20. Мы будем стараться держать максимально возможные низкие цены в России. Кстати, я хочу предупредить тех, кто прибегает к услугам пиратского

рынка. Если при использовании пиратского чипа в PlayStation приставка сломается, то гарантия автоматически аннулируется, и возникнут большие проблемы с ремонтом. И кроме того, есть риск повредить PlayStation из-за перегрузки материнской платы.

Пиратство вытесняет с рынка тех, кто хочет вложить здесь деньги, но оказывается вытесненным из бизнеса, потому что не может продать законные копии программного обеспечения из-за пиратов. Так что пиратство плохо для всех, даже если оно на данный момент помогает кому-то сэкономить деньги.

ВИ.: Иногда одна и та же игра может быть издана в Японии, а затем в Америке в системе NTSC, и только после этого в системе PAL. Наши читатели хотят знать, почему нельзя делать это одновременно, ведь они хотят играть в новую игру не позже, чем американские мальчики и девочки.

C.S.J.: Мы стараемся уменьшать разницу во времени между выпуском игр в PAL и NTSC. К сожалению, это не так просто, потому что разработчикам игры нужно дополнительное время. Перевод в другую телевизионную систему может производиться только после того, как игра закончена, не менее двух месяцев уходит на тестирование и исправление ошибок, и только по завершении всех этих процедур игру можно преобразовывать в другой формат. Например, когда GT был преобразован из NTSC в PAL, то в игре был сделан целый ряд усовершенствований, музыка была изменена так, чтобы включить больше европейских мелодий, стало больше трасс и больше автомобилей. Один журнал даже назвал эту игру GT2, потому что версия в PAL была существенно усовершенствована по сравнению с NTSC-версией.

ВИ.: Да, нам очень нравится эта игра! Наши читатели хотят знать, до какой степени вы, как издатель, можете решать, какую игру выпустить? Откуда вы знаете, что та или иная игра будет очень хорошей и на какой стадии разработки уже можете это понять? Можете ли вы как-то помочь разработчикам, дать им полезные советы?

C.S.J.: Качество игр, которые мы выпустили, конечно, очень разное, и критерии определения того, хорошая игра или нет, у каждого свои. Одно из преимуществ Sony в том, что мы помогаем разработчикам сделать игру как можно лучше, у нас есть библиотеки кодов, которые они могут использовать, чтобы улучшить игру, сделать ее более скоростной или ввести специальные эффекты. Они могут также использовать Анализатор, чтобы удостовериться, что использовали предельный потенциал приставки при создании игры. Окончательное решение, продолжать ли работать над игрой и доводить ли ее до конца, действительно, остается за издателем.

ВИ.: Например, как вы решали вопрос об издании GT?

C.S.J.: Я думаю, что с самого начала было очевидно, что в игре, подобной GT, скрыты большие возможности. Существует много гонок, исключительно аркадных или, иначе говоря, очень скоростных и жестоких, но не сопоставимых с управлением настоящим автомобилем. Поэтому у GT был большой потенциал изначально, она должна была максимально приблизить игрока к управлению реальным автомобилем, и в то же время оставаться аркадой. Внимание к конкретным деталям в GT было самым пристальным. Вы не можете отправиться в путь на новой машине, прежде чем не измените цвет, не установите нужные шины, не определите тип подвески, тип двигателя и прочие части вашего автомобиля, чтобы заставить его ехать быстрее. Выбрав нужные компоненты, вы можете даже с ветерком промчаться в быстрой аркадной гонке. Так что уже на ранней стадии GT было ясно, что не было еще игры, подобной ей. Мне лично очень нравится эта игра, она одна из моих любимых. Одной из причин наших нынешних торжеств явилось также то, что GT стала самой популярной игрой за время существования PlayStation, после того как мы продали более чем полтора миллиона копий по всей Европе.

ВИ.: Несколько слов о вашем визите в Россию. Приняли ли вы какие-нибудь специальные решения, связанные с Россией?

C.S.J.: Я стараюсь приезжать в Россию каждые два месяца, главная цель нынешнего визита состояла в том, чтобы обсудить способы рекламы PlayStation и развития рынка. Для нас важно делать игры специально для российского потребителя. Так, мы собираемся помещать в игры инструкции на русском языке, такие инструкции будут уже в Kula World.

ВИ.: Означает ли это, что герои игр скоро еще и заговорят по-русски? Будут ли даваться титры по-русски?

C.S.J.: Мы ведем переговоры с одной компанией, которая займется изменениями в программном коде, так что вскоре можно будет видеть титры по-русски. Неудобство, однако, состоит в том, что игра появится на один-два месяца позже, чем в Европе, потому что потребуется около двух месяцев на такую доработку. Нужно еще подумать, насколько это целесообразно.

ВИ.: Спасибо за интересный разговор, будем ждать вашего следующего приезда в Россию с интересными новостями.

Беседу провела Лара Садовская

На подходе



Материалы раздела подготовлены
Модернистом

Rat Attack *Monkey Hero* *Capcom Generations 1&2*

Syphon Filter *The Unholy War* *Rival Schools*



Star Wars: Rogue Squadron

Star Wars: Rogue Squadron по своей сути является точной копией предшественницы: управление кораблем осталось без изменений, общий дизайн игры наводит на смутные мысли о том, что все эти графические детали ты уже где-то видел. Фигурально выражаясь, уши Shadows of the Empire лезут отовсюду...







Разработчик Capcom
Издатель Capcom

***Классика не устаревает. Тысячи людей до сих пор* слушают Шопена*, ката-ются на* “Мустангах” 1964 года*, поливают себя* “Шанель 5” *и носят 501 модель джинсов* Levi’s.**

В ряду этих славных имен не последнее место занимает Capcom, фирма, которая стояла у истоков современных аркадных видеоигр. Целое поколение игроков воспитывалось именно на ее маленьких шедеврах, так что ностальгическое название новой подборки классических Capcom’овских игр “Поколения Capcom” является вполне оправданным и закономерным.

Исторический экскурс

Давным-давно, в полузабытом 1985 году, когда любимая PSX существовала исключительно в мечтах группы прогрессивных инженеров, фирма Capcom выпустила в свет славную консольную игрушку “1942”. Игра была весьма незатейливой, однако в то далекое время законодателями моды являлись простые, но динамичные аркады, так что “1942” была незамедлительно поднята на пьедестал и увенчана лаврами. Успех вдохновил разработчиков, и в скором времени мир увидел “1943”, основательно доработанный сиквел к первой Capcom’овской аркаде. В новой игре основной упор был сделан на качество графики, что обеспечило “1943” самое высокое место в тогдашних игровых хит-парадах. Неудивительно, что вскоре на прилавках магазинов появилась “1943 Enhanced”, немного улучшенная версия предыдущей игры. Она не представляла собой ничего особенного, отличаясь от своих предшественниц лишь рядом незначительных деталей. Интерес игроков к этой серии мало-помалу угас, хотя на первых порах популярность “1942”-“1943” была просто потрясающей. Тогда Capcom решила сделать ход конем и выпустила в свет новую серию видеоигр, состоявшую из лучших аркад всех времен и народов: Ghosts ‘N Goblins и Ghouls ‘N Ghosts. Даже сами авторы этих игр не ожидали такой славы, внезапной и ошеломляющей, словно июльский ураган в Москве. Ghouls ‘N Ghosts, к примеру, сразу же получила почетный титул лучшей игры года, и до сих пор остается одной из самых знаменитых аркад в истории человеческой цивилизации.

CAPCOM СОБИРАЕТСЯ ВЫПУСТИТЬ НАСТОЯЩИЙ КОЛЛЕКЦИОННЫЙ РАРИТЕТ.

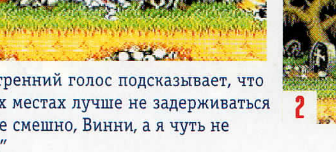
Фирма Capcom не забыла дни былого успеха, и теперь, в конце предпоследнего года уходящего века, решила напомнить всем современным поклонникам высоких технологий о нестареющей классике видеоигр. Октябрь принесет в нашу жизнь еще и полное переиздание Capcom’овских игр, которые до сих пор смотрятся не менее актуально, чем десять лет назад.

Классика в подарочной упаковке

Capcom Generations 1&2 чем-то напоминают небезызвестную серию Namco Museum, которая подкупает красочностью полиграфии и великим множеством разнообразных бонусов. Capcom собирается выпустить настоящий коллекционный раритет, который сам по себе будет являться произведением искусства. Коробка с игрой будет до отказа набита красочными постерами, книжечками, буклетиками и массой других приятных мелочей. Этот маркетинговый ход кажется мне вполне оправданным, потому что оформление большинства современных аркад огорчает своей предельной незатейливостью. Издатели забывают о том простом факте, что немалая доля очарования игры заключается во всякого рода мелких деталях. К тому же Capcom Generations являются классикой в современном исполнении, подобно новому “Фольксвагену”-“жуку”. Во все игры введена поддержка для геймпада Dual Shock, так что вас будет трясти всякий раз, когда вы собьете тяжелый бомбардировщик в “1943” или пронзите копьем сердце дракона в Ghouls ‘N Ghosts.

Авторы не обошли своим вниманием и графику игры. Классический интерфейс был сохранен во всей своей первозданной бесхитростности, однако дизайн Generations был несколько доработан, и теперь эти антикварные игры смотрятся вполне современно. Такой подход к делу не может не внушать оптимизма, тем более что на следующий год намечен выпуск Capcom Generations 3, 4 и 5. Сердце подсказывает мне, что выпуск Capcom Generations будет одним из самых знаменательных событий наступающей осени.

Еще пара выстрелов — и рекорд будет побит



1 Внутренний голос подсказывает, что в таких местах лучше не задерживаться
2 “Тебе смешно, Винни, а я чуть не оглох!”



Monkey Hero



Разработчик Blam!
Издатель Take 2

***Интеллектуальный уровень** разработчиков видеоигр неуклонно повышается. Это отрадное наблюдение подтверждает новая игра от фирмы, которая избрала своим названием **незатейливое междометие** Blam!*

Главным героем Monkey Hero является не какой-нибудь Супермен или очередной анонимный мордобоец, а излюбленный герой древнекитайских легенд, могучий Царь Обезьян. Причем его главной целью является не абстрактное изничтожение злодеев, а восстановление вселенской гармонии в трех подлунных мирах. Отвага, благородство и следование светлому пути Дао — вот три основные принципа китайского повелителя приматов.

Кошмары, которые мы выбираем

"Подгнило что-то в Датском королевстве", — писал в свое время Вильям Шекспир. Но разве дело лишь в маленькой Дании? Гармония исчезла не только на родине печального Гамлета, но и во всех трех мирах, которые вместе образуют то, что мы называем "вселенной". Хрупкий баланс был нарушен Повелителями Кошмаров, которые решили завоевать Мир Снов. Для этой недоброй цели они решили использовать детские сновидения, с помощью которых Повелители открыли ворота между измерениями. В результате всем жителям Реального Мира стали сниться чудовищные кошмары. Неплохое начало, правда?

ЦАРЬ ОБЕЗЬЯН СТОЛКНЕТСЯ С ЯРОСТНОЙ МЕСТЬЮ КОРОЛЯ КОШМАРОВ.

Главный герой, Царь Обезьян, должен сокрушить безжалостных захватчиков и спасти наш мир от неминуемого разрушения. Для этого, по словам Метью Сеймура, главного продюсера Monkey Hero, "вы должны проявить чудеса ловкости и собрать все восемь глав магической Книги. Она одна может противостоять колдовству Повелителей Кошмаров. Фрагменты Книги хранятся в странных и опасных местах. Вам придется пройти через темные подземелья, пробраться через пещеры, наполненные опасными существами, миновать волшебный замок и выдержать массу других непростых испытаний".

Путь Царя Обезьян пролегает через шестнадцать уровней, которые вместе и составляют три мира: Реальный Мир, Мир Снов и Мир Кошмаров. Миссия этого славного примата сложна и опасна, ведь на пути к заветной книге его подстерегают враги, которых в этой игре насчитывается более сорока пяти (!) видов. И даже после успешного завершения своей задачи, Царь Обезьян столкнется с яростной местью Короля Кошмаров. Если бы мне предложили на выбор появиться в секторе английских болельщиков с красно-белым спартаковским шарфом или скрестить свои шпаги с Королем Кошмаров, то я, наверное, выбрал бы первое. Однако Царь Обезьян обладает огромным количеством могучих заклинаний, а в своих странствиях вдобавок может найти немало полезных предметов. В общем, силы противников приблизительно равны, так что победа над силами Тьмы будет зависеть исключительно от быстроты вашей реакции и количества пройденных вами игр в стиле adventure.

Царь Обезьян как объект дизайна

Компания Blam! является довольно своеобразным предприятием. Ее основателями являются компьютерные художники, поэтому все их проекты отличаются исключительно трепетным отношением к графике. Monkey Hero не является исключением из этого замечательного правила: дизайн игры разрабатывался по-Blam!'овски тщательно, а при создании персонажей был использован новейший алгоритм обработки полигонной графики.

Нетрадиционен также подход к концепции игры. Вместо того, чтобы разнообразить Monkey Hero парой-тройкой pazzle'ов, авторы решили включить в нее целых пятнадцать самостоятельных мини-игр. Царю Обезьян, помимо основной миссии, предстоит выполнить еще и множество побочных задач. Так, например, ему придется участвовать в соревновании по поднятию тяжестей и пройти курсы юного пожарного. Однако даже самые опытные игроки, по словам Метью Сеймура, "потратят на прохождение Monkey Hero никак не меньше недели, и то только в том случае, если будут играть по три-четыре часа в день".

Все эти радости ожидают игроков в ноябре 1998 года.



А вот и он, долгожданный puzzle.

1 Хитрый Царь Обезьян всегда имеет в запасе пару-тройку эффектных трюков

2 Главное — не поддаваться панике!



Rival Schools: United by Fate

Драки

1-2 игрока

Карта памяти

Разработчик Capcom
Издатель Capcom

Япония — это край самураев, сакэ и игровых автоматов, причем в последнее время жители Страны восходящего солнца стали уделять игровым автоматам гораздо больше времени, нежели всем остальным традиционным развлечениям.

Каждый японский ребенок может вам подробнейшим образом рассказать об игре Rival Schools, о ее главных героях Кене и Райю и об их зрелищных схватках, наполненных многочисленными комбо и спецударами. Но через каких-то пару месяцев всякий из нас сможет запросто рассуждать обо всех этих высоких материях не хуже заправского японца. Совсем скоро, в середине осени, фирма Capcom обещает порадовать нас PSX-версией Rival Schools, которая имеет несколько мелодраматический подзаголовок United by Fate — "Объединенные судьбою".

Ветер перемен

Нынешний год необычайно щедр на файтинги. Новый продукт Capcom, который принадлежит к классике этого жанра, продолжает самые добрые традиции незабвенной игры Street Fighter. Фабула Rival Schools не отличается особой изощренностью, ведь сюжеты всех файтингов в достаточной степени схожи. Пять конкурирующих школ восточных единоборств сходятся в жестоком бою, чтобы определить наиболее эффективный стиль. Ваша цель — сокрушить всех соперников и любой ценою принести победу своему клану.

...Я ЧУВСТВОВАЛ СЕБЯ ЗАКОНЧЕННЫМ ХВАРАНГОМ...

Сразу хочу предупредить поклонников игровых автоматов: в PSX-версии Rival Schools отсутствуют все старые персонажи, причем злая судьба не пощадила даже Кена и Райю. В это трудно поверить, но, тем не менее, это так. Их место заняли абсолютно новые герои, которые, впрочем, по своим боевым качествам ничуть не уступают заслуженным ветеранам. После просмотра красочной заставки, вам будет предложено выбрать одного или, если подключен второй геймпад, двух персонажей. Играть, конечно, можно и друг против друга, однако самые красочные битвы происходят в тех случаях, когда игроки объединяют свои усилия в борьбе с общим врагом. Сплоченная команда из двух опытных игроков может одержать весьма убедительную победу даже над самыми ожесточенными противниками. В конце концов, прямой удар по печени — не помеха для вольного духа.

Вообще, файтинги отличаются одной похвальной особенностью: они, как ничто другое, воспитывают в игроках силу характера. Помню, один мой знакомый после напряженной игры в Tekken 3 еще два дня ходил суровый и серьезный, словно Джин, а я чувствовал себя законченным Хварангом и без капли опасения прошелся темной ночью по Шелепихинскому шоссе. Вот она, магическая сила искусства!

Трехмерная двухмерность

Новый дизайн игры показался мне довольно неоднозначным. Если судить по имеющимся у нас материалам, авторы Rival Schools решили совместить трехмерную графику с псевдодвухмерными деталями в стиле Street Fighter. Старые традиции оказались сильны. По идее, подобный интерфейс должен совместить современный 3D-дизайн с красочностью двухмерных рисунков. Возможно, в этом и есть свой смысл, однако я все-таки сомневаюсь в правильности такого шага. Файтинг — дело тонкое. Персонажи в таких играх должны выглядеть убедительно и красочно. Здесь нет места полумерам, сценарий игры радикален, а значит, и графика должна быть радикальной: либо очень техничная и зрелищная трехмерность, либо исключительно красивая планиметрия. Боюсь, что новая игра может пополнить ряды бесчисленных маловыразительных файтингов, хотя искренне надеюсь, что это будет не так. По крайней мере, многообразие боевых приемов, которыми пользуются персонажи игры, уже внушает некоторый оптимизм. Каждый игрок имеет в запасе целую массу всяких хитрых бросков и комбо, причем последние делятся на обычные комбо и суперкомбо. Интересна также и новая особенность командной игры: в то время, пока один игрок сдерживает врагов, другой может оказать ему медицинскую помощь. Так что подождем осени, когда Rival Schools появится на прилавках наших магазинов. А не понравится — подождем нового сезона. Ведь, в конце концов, как поет славная группа "Вопли Видоплясова" — "весна прийдет".

Некоторые эпизоды боя были на редкость драматичны...

1 Красиво и очень эффективно
2 Трехмерная двухмерность в ее наивысшем проявлении





Крысы атакуют! Эти маленькие хвостатые грызуны уже **заполонили погреб** и пытаются обосноваться у вас на кухне! На них не действуют ни яды, ни ловушки, они уже **съели все ваше варенье** и сгрызли несколько любимых книг.



Разработчик Pure Entertainment
Издатель Mindscape

Что же делать? Жители средневекового Гента, если вы помните, пригласили специалиста-крысолова с волшебной дудочкой. А фирма Mindscape рекомендует обойтись без всех этих готических изысков и просто-напросто завести себе кота.

Крысиные войны

Еще знаменитый британский поэт Роберт Браунинг предупреждал нас о коварстве крыс. Правда, этот далекий от суровых реалий жизни человек утверждал, что злобные грызуны больно кусают котов. Чепуха! Может быть, в Англии прошлого столетия дела и обстояли столь плачевным образом, однако в наше время ситуация в корне изменилась, и теперь уже коты больно кусают крыс. Новая игра Rat Attack, с которой вы уже встречались в разделе новостей #4 нашего журнала как с игрой для Nintendo, должна выйти в свет в середине ноября на PSX. Вас ждут забавные ощущения — вы почувствуете себя настоящим рыцарем в кошачьей шкуре, спасающим дом от нашествия бесчисленных полчищ серых и зубастых созданий.

АВТОРЫ ИЗДЕВАЮТСЯ НАДО ВСЕМ, НО ДЕЛАЮТ ЭТО ПО-ДОБРОМУ...

Даже ребенку понятно, что здесь не обошлось без генных мутаций, происков злонамеренных инопланетян и наполеоновских планов крыс по обретению мирового господства. Однако в игре все это остается за кадром: вы — славный и наивный кот, который столкнулся с проблемой защиты родного дома от невесть откуда взявшейся напасти. А крысы все прибывали и прибывали... Представьте себе, что все 50 уровней игры до отказа забиты самыми разнообразными грызунами, вооруженными последними чудесами крысиной цивилизации. Как и всякий уважающий себя кот, главный персонаж игры имеет девять жизней. По-вашему, это слишком много? О, вы недооцениваете коварство хитрых крыс! Шекспировский Макбет по сравнению с ними кажется мышонком Джерри. Серые мутанты готовы пойти на любую низость. Например, они могут разбудить вашего злейшего врага, цепного пса по кличке Беннетт, который легко может избавить вас от двух-трех лишних жизней.

Впрочем, вы тоже не мать Тереза: для изничтожения чужаков в вашем распоряжении находятся такие эффективные вещи, как микроволновая печь и газонокосилка. Конечно, вам будет нелегко справиться с современнейшими крысороботами, однако вы сможете спокойно задвинуть вход в нору каким-нибудь комодом.

Восемьдесят крыс в секунду

Графика в Rat Attack заслуживает всяческих похвал. Представьте только, что частота смены кадров в игре составляет восемьдесят картинок в секунду. Для тех, кого мало интересуют все эти технические термины, поясню, что это очень быстро и очень хорошо. Плавность движений вкупе с хорошей прорисовкой персонажей делают любую аркаду весьма интересной и динамичной. Кроме того, в Rat Attack вы сможете выбрать своего главного героя из целых девяти возможных котов, каждый из которых имеет свою ярко выраженную индивидуальность и является настоящей личностью. Персонажи игры настолько симпатичны, что я не удержался и отпечатал одного из котов на кружке, из которой теперь пью по утрам чай.

Вся игра проникнута чисто английским юмором. Кто, кроме англичан, может назвать главных крысиных злодеев именами американских президентов Вашингтона и Джефферсона? Ехидные сыны туманного Альбиона разработали целую систему взаимоотношений между спецотрядом котов и армией крыс, создали гротескный дизайн и набили все уровни кучей футуристических приспособлений, которые как та, так и другая сторона могут использовать для решения своих боевых задач. Но больше всего в игре радуют крысы, похожие на маленьких крокодилов-мутантов. Авторы издеваются надо всем, но делают это по-доброму и с отменным чувством юмора, что сближает Rat Attack с культовым мультфильмом Pinky and Brain. К ноябрю авторы обещают значительно доработать игру, создать еще 50 уровней, а также добавить к стандартному набору персонажей еще и нескольких секретных котов, которые будут появляться в игре после набора определенного кода.



На этом мрачном складе Джефферсон с Линкольном разрабатывают свои темные планы

Скарабей обладает магическими способностями древних египтян

Крысы-мутанты из дальнего космоса против "Котов-со-шрамами"

На вопросы нашего корреспондента Модерниста отвечает Гарри Холмвуд, директор фирмы Pure Entertainment



Видеоигры бывают разными. Простыми и сложными, динамичными и не очень, двухмерными и трехмерными, аркадными и квестовыми... Однако некоторые игры обладают настолько ярко выраженным своеобразием, что все попытки определить их сущность обречены на неудачу. Ведь определить — значит ограничить. К счастью, в нашем мире есть масса вещей, которые отчаянно сопротивляются любой попытке загнать их в жесткие рамки. Если вы все еще не понимаете, к чему я клоню, то вспомните Scullmonkeys, Abe's Oddysee или вечнозеленого червяка Джима. Чем безумнее игра, тем более она увлекательна. В сентябре этого года группа дизайнеров и программистов из лондонской фирмы Pure Entertainment собирается удивить мир совершенно безумной игрой Rat Attack, которая соединяет в себе все самое необычное, что можно встретить в мире видеоигр. Естественно, что такое амбициозное начинание не могло не привлечь внимание нашего журнала.

М. Привет, Гарри! Знаешь, ваша новая игра Rat Attack выглядит весьма необычно. Как правило, всякое творение несет на себе отпечаток личности своего создателя. С одной стороны, Rat Attack отличается высокой технологичностью, а с другой — оригинальным, чисто британским юмором. Интересно было бы узнать, что за люди делают столь нетипичные игры? Расскажи нам, пожалуйста, что-нибудь о своей команде.

Г. Х. Привет! Знаешь, наша команда состоит из очень разных людей. Мы собрали кучу чертовски талантливых парней со всех концов Британии. В результате у нас получился достаточно серьезный коллектив разработчиков, ведь наши сотрудники имеют опыт работы на самых серьезных фирмах по производству видеоигр: Sony, Psygnosis, Gremlin, Electronic Arts, Maxis и даже Rare.

М. Скажи, пожалуйста, почему вы назвали двух самых злобных крыс-мутантов именами американских президентов Джефферсона и Вашингтона?

Г. Х. Ну, с одной стороны, это просто забавно. Мы прочитали в одной книжке про то, что американское правительство в 1950 году запустило в космос пару крыс по кличке Джефферсон и Вашингтон. Это были первые животные в космосе, представляешь? Мы долго веселились по этому поводу, а потом стали развивать эту идею. Придумали историю про то, что бедных грызунов похитили враждебные инопланетяне. Естественно, они провели на них полный набор традиционных зверских экспериментов. А какие они без этого инопланетяне? Так вот, крысы радикально мутировали и превратились в двух сверхгениев, которые задумали устроить крысиную революцию на Земле. Славный сюжет для игры, правда?

М. М-да, недурной. Кстати, помимо Джефферсона и Вашингтона, самой живописной фигурой в Rat Attack является профессор Джулиус. Расскажи нам что-нибудь об этом отважном предводителе команды котов.

Г. Х. О, профессора Джулиуса в юности называли вундеркиндом. С раннего детства он поражал окружающих своими способностями к самым разнообразным наукам. Еще бы, ведь он был сыном самого Рудольфа Джулиуса, изобретателя шарикового дезодоранта. Когда профессор Джулиус обучался в Кембридже, он защитил докторскую диссертацию в области ядерной физики. Потом получил докторскую степень по электронной инженерии. Его заметили и приняли в действительные члены Королевского электротехнического колледжа. Особое уважение и авторитет среди коллег ему принесло изобретение Раскрысивателя, который успешно применялся командой "Котов-со-шрамами" в их самоотверженной борьбе с крысиными ордами. Помнится, профессор Джулиус получил суровую отповедь в прессе, когда опубликовал свои прогнозы по поводу роста популяции крыс. Заклейменный общественным позором за свои якобы расистские воззрения, профессор на время скрылся от общественности в своей секретной лаборатории. Там он и организовал отряд, получивший кодовое название "Коты-со-шрамами". Не так давно профессор Джулиус создал новый аппарат "Ньютон" (да, расхожее название, однако ничего другого нам в голову не пришло), в котором использовал последние разработки из области электронной инженерии. Он представляет собой Спасательное Устройство, изначально спроектированное для нужд армии. Уязвленный общественным осуждением профессор отдал его "Котам-со-шрамами". В свободное от работы время профессор занимается спасением Земли от возможного глобального потепления. Джулиус никогда не появляется на людях без своего фирменного белого халата и блестящих очков.

М. Да, славная трудовая биография... А теперь вопрос по поводу дизайна Rat Attack. Графика вашей игры напоминает произведения художников-футуристов. Скажите, а какие художественные стили наиболее близки художникам из Pure Entertainment?

Г. Х. Мы с особой теплотой относимся к современному искусству, однако при создании Rat Attack нас вдохновляли произведения самых различных худож-

ников: от Леонардо да Винчи и Микеланджело до Матисса, Уорхола и даже Дамиана Харста! Картины всех этих мастеров игроки могут увидеть на том уровне игры, где дело происходит в картинной галерее.

М. Гарри, скажи, пожалуйста, а какие новые технологии вы применяли при создании своей игры? Каковы, например, основные особенности вашего графического интерфейса?

Г. Х. Да, действительно, в игре присутствует ряд любопытных новаций. Во-первых, интерфейс Rat Attack разработан таким образом, что в течение секунды на вашем экране успевают смениться целых шестьдесят кадров. Это в четыре раза быстрее, чем в среднестатистической видеоигре. Во-вторых, мы впервые использовали нашу новую систему графической обработки персонажей Animorphix. Этот алгоритм позволил нам сделать полностью трехмерные фигуры из двухмерных прототипов. Теперь мы можем делать с нашими персонажами все, что угодно: плющить, скручивать и раздувать, как воздушный шарик. Если нам взбредет в голову, можем свернуть любого героя, словно коврик! Кстати, хорошая идея... Надо будет рассказать об этом ребятам из нашей фирмы.

М. Да, крыса, свернутая в трубку, — это приятное зрелище. Вообще, крысы против котов — классический конфликт, истоки которого теряются в глубине веков. А почему вы решили остановиться именно на таком сценарии игры?

Г. Х. Как я уже сказал, игра родилась из истории про крыс-космонавтов. А в принципе, борьба кошек и мышей является традиционным и проверенным сценарием для игр и мультфильмов. К тому же Фил Корбетт, наш дизайнер персонажей, в первую же неделю своей работы в Pure Entertainment нарисовал на большом листе бумаги компанию мрачных котов. Наверное, поначалу он не очень-то поладил с новым коллективом. Так вот, увидели мы этих котов, вспомнили про Вашингтона и Джефферсона, и решили создать Rat Attack!

М. Скажи, а на какой стадии разработки сейчас находится Rat Attack?

Г. Х. В общем и целом, мы уже закончили работу над игрой. Осталось только навести блеск: добавить немного спецэффектов, пару специальных ударов, и завершить несколько уровней. Да, кстати, мы еще не закончили работу над Вашингтоном и Джефферсоном. Как всегда, они были первыми придуманы и последними появятся на свет. Помимо этого, решено добавить в игру несколько секретных возможностей.

М. А что это за "секретные возможности"?

Г. Х. Если я расскажу, то какой же это будет секрет?

М. Согласен. Пусть это пока останется тайной. А что ты думаешь о собаке по кличке Беннетт, своего рода "третьей силе" в игре?

Г. Х. О, Беннетт и в самом деле является исключительно суровым бульдогом. Он ненавидит "Котов-со-шрамами", однако на самом деле не так уж и плох. Он просто недалекий парень, который невольно помогает крысам в их коварных интригах. К тому же Беннетт очень ленив, и большую часть времени он просто-напросто спит. Крысы всеми способами попытаются его разбудить — не дайте им сделать это, иначе отважных котов ждет большая беда!

М. Мне кажется, что персонажи из Rat Attack ужасно напоминают мультипликационных героев. Скажи, а вы не собираетесь сделать новых кинозвезд из крыс-мутантов и "Котов-со-шрамами"?



Г. Х. Ох, не хочу я об этом говорить — боюсь сглазить. Сообщу только, что мы уже ведем переговоры по этому вопросу.

М. А что ты скажешь по поводу саундтрека?

Г. Х. О, здесь мы дали себе полную волю. И, знаешь, к Рождеству мы выпускаем саундтрек к Rat Attack на отдельном компакте! В игре есть всевозможные музыкальные стили: джаз, рок, поп... Все мелодии написаны Эндрю Мелвином, талантливым композитором, с которым сейчас мы работаем над нашим новым проектом — игрой Respect Inc.

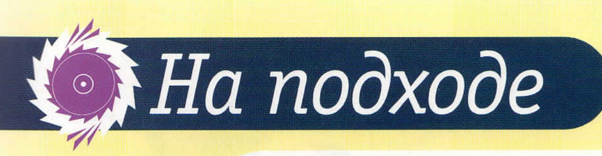
М. Разные люди любят разные игры. А какими ты видишь себе поклонников Rat Attack?

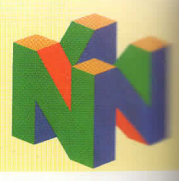
Г. Х. Я думаю, что большинство современных игр делится на стандартные категории: гонки, драки, приключения там всякие и аркады. А Rat Attack представляет собой особый случай. С одной стороны — это аркада, а с другой — в ней есть масса существенных отличий от классических аркадных игр. Я думаю, что она понравится любому, кому нравятся просто веселые игры. Возраст не важен: поклоннику Rat Attack может быть десять, двадцать или даже сто лет.

М. Гарри, большое спасибо тебе за интервью. Может быть, под конец ты хочешь сказать несколько слов читателям "ВидеоИгр" лично от себя?

Г. Х. Мы очень рады тому, что про нашу игру напишут в России. Подумать только, в Rat Attack будут играть русские геймеры — это просто здорово. Мы с нетерпением будем ждать отзывов из вашей страны. Если кого-нибудь из читателей заинтересует Rat Attack, то он сможет найти самую подробную информацию по ее поводу на сервере www.ratattack.com. Счастливо!









Разработчик Factor 5
Издатель LucasArts



По-моему, ни один из кинофильмов не может сравниться со "Звездными войнами" по количеству видеоигр, созданных на основе киносюжета.

Если сложить в стопку все аркады, файтинги, симуляторы и action'ы, героями которых являются Люк Скайуокер и его сподвижники, то, по приблизительным подсчетам, высота этой кипы должна оказаться больше высоты Останкинской телебашни. А к концу текущего года фирма LucasArts собирается подкинуть в эту стопку еще один компакт: рождественские праздники в США ознаменуются выходом новой игры для Nintendo 64 — Star Wars: Rogue Squadron.

Отряд разбойников

Напрашивается вопрос: в какое время происходят события, описываемые в Rogue Squadron? Ведь бесчисленные игры, лицензированные LucasArts, уже покрыли все известные, малоизвестные и даже эпизодические фрагменты киноленты о космических баталиях. Но, как говорил герой О'Генри, "не хватит земли в Айове — будем продавать ранчо на Луне". Действие Rogue Squadron происходит в промежутке между сериями Star Wars: A New Hope и незабвенной The Empire Strikes Back. Правильно, кинематографический материал надо расходовать экономно. Столь же рачительно авторы подошли к использованию технических наработок: engine игры был сделан из симуляторных уровней, выдранных из игры Shadows of the Empire. Однако эти фрагменты игры претерпели столь существенную доработку, что превратились в полноценный и весьма зрелищный шутер, наполненный массой дополнительных возможностей. Игроку будет предложен не только традиционный и всем уже надоевший X-образный истребитель, но и Y-образные, V-образные и даже A-образные летательные аппараты. Если полеты вам слегка поднадоели, то вы сможете покататься на снегоходе, вооруженном лазером, самонаводящимися ракетами и ионной пушкой.

СТАРЫХ ДОБРЫХ БОЕВ В МЕЖЗВЕЗДНОМ ПРОСТРАНСТВЕ ЖДАТЬ НЕ СТОИТ.

Естественно, войска Империи также оснащены самым мощным и современным оружием. Так что любителям масштабных разрушений будет где разгуляться. Боевые действия в Rogue Squadron проходят в местах, хорошо знакомых всем любителям "Звездных войн": например, в Кесселе и Мон-Каламари. Все миры полностью трехмерны и весьма живописны, а это придает игре дополнительную реалистичность.

Наследие Империи

Естественно, что игра, сделанная на основе Shadows of the Empire, должна иметь много общего со своим прототипом. И действительно, Star Wars: Rogue Squadron по своей сути является точной копией предшественницы: управление кораблем осталось без изменений, общий дизайн игры наводит на смутные мысли о том, что все эти графические детали ты уже где-то видел. Фигурально выражаясь, уши Shadows of the Empire лезут отовсюду. Но, с другой стороны, что мы хотим, ведь шутинговые уровни Shadows of the Empire создал человек, являющийся главой проекта Rogue Squadron. Впрочем, игрушка в любом случае получается совсем неплохой. Правда, немного огорчает полное отсутствие эпизодов, сопряженных с космическими боями: игра-то все-таки называется "Звездные войны", а не "Битвы на сверхнизких высотах".

По ходу игры вам пару раз все-таки придется подняться в стратосферу, но старых добрых боев в межзвездном пространстве ждать не стоит. Зато все миссии в Rogue Squadron спланированы очень грамотно, особенно впечатляют задания по охране базы повстанцев от имперских бомбардировщиков. Замечательно обыграны возможности использования тех или иных истребителей, которые имеют весьма различные боевые характеристики. Одни корабли используются для коротких точечных атак, другие — для выполнения масштабных операций, в которых присутствуют по две-три стратегические цели. В общем и целом, Star Wars: Rogue Squadron обещает быть интереснейшим релизом уходящего года для Nintendo 64.

И куда же делся этот бомбардировщик?

1 На пороге стратосферы
2 Хорошая все-таки штука, эта ионная пушка!



Syphon Filter



Разработчик
Sony
Издатель
Sony

Борьба с международным терроризмом издавна является излюбленным сюжетом большинства кинобоевиков. Режиссеры соревнуются между собою в подборе наиболее колоритных актеров на роли злодеев, а роль хорошего парня обычно отдается какому-нибудь обаятельному боксеру, вроде Брюса Виллиса.

Но это — кино, а в суровом мире видеоигр нет места обаятельным боксерам и прочим добродушным спортсменам. Борьба со злодеями в PSX-играх обычно возлагается на мрачных и флегматичных типов, напоминающих лилльского палача из "Трех мушкетеров". Именно таков главный герой игры Syphon Filter, которая готовится к выпуску компанией Sony. Габриэль Логан, один из наиболее ценных агентов американской спецслужбы, выглядит злым и подавленным, словно он только что потерял пятьдесят долларов, однако всеми силами пытается скрыть свою душевную боль от окружающих. В общем, Габриэль — парень что надо, с таким можно без колебаний идти хоть в разведку, хоть в атаку. И это весьма отрадно, ибо разведка и атака являются двумя основными задачами вашего персонажа в новом PSX-боевике от Sony.

Габриэль Логан — головная боль международных террористов

Что напоминает вам название Syphon Filter? Лично я представляю себе небольшой автосервис и опытного мастера, который вытирает руки промасленной ветошью и глубокомысленно говорит: "Да, молодой человек, что-то фильтр у вашей машины сифонит..." Не знаю, что имели в виду хитроумные парни с Sony, давая столь нестандартное название своей игре, однако если уж старина Логан начинает сифонить фильтры, то делает это ответственно и на совесть. Такой уж он человек. А еще он умеет разминировать бомбы, отстреливать снайперов и устраивать весьма эффективные засады.

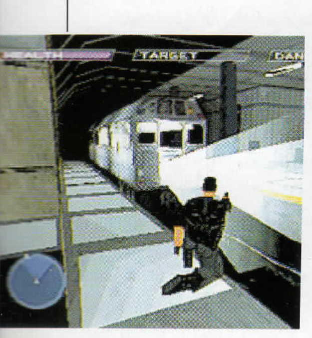
МОЖЕТЕ КИДАТЬ В МЕНЯ НЕСВЕЖИЕ ОВОЩИ И ТЯЖЕЛЫЕ ПРЕДМЕТЫ...

Разработчики решили не мелочиться и снабдили главного персонажа игры двадцатью различными видами оружия. Такое разнообразие смертоносных приспособлений не часто встречается даже в самых высокотехничных релизах. Некоторые из этих вещиц вы можете использовать только на определенных уровнях, однако это ничуть не уменьшает ту пользу, которую они могут вам принести. Вот, например, винтовка с инфракрасным прицелом — вещь, согласитесь, редкая и экзотическая. Однако какую неоценимую помощь она может оказать Габриэлю, сидящему на полутемной базе террористов (естественно, разве есть у этих негодяев хоть что-нибудь светлое!) в окружении десятка вражеских снайперов! А ведь смелому агенту придется прорваться через множество малосимпатичных мест, среди которых будут городские парки, подземные переходы, военные базы и даже одна заброшенная церквушка. Какое чувство стиля! Я прямо вижу, как Логан проносится через подземку, поливая врагов шквальным огнем из автомата, торопливо развинчивает бомбу в парке, с видом воплощенного правосудия медленно входит в ворота полуразрушенной церкви, оглядывается по сторонам и голосом Сильвестра Сталлоне произносит: "Закон — это я!" Боюсь быть излишне оптимистичным, однако по всем признакам Syphon Filter обещает быть весьма занятной игрой.

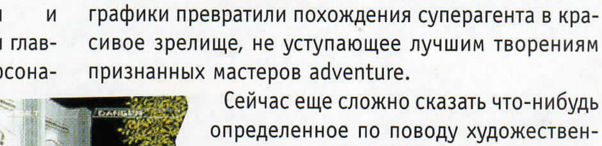
Масштабные разрушения и маленькие полигоны

Можете кидать в меня несвежие овощи и тяжелые предметы, но я все равно в тысячный раз произнесу сакраментальную фразу: "Эта игра похожа на Tomb Raider!" Да, графика в Syphon Filter очень напоминает дизайн классической adventure от Eidos. Однако это ни в коем случае не является ее минусом — судя по нашим агентурным данным, она получается весьма красочной, динамичной и зрелищной. Очередные изыски в области технологии обработки полигонной графики превратили похождения суперагента в красивое зрелище, не уступающее лучшим творениям признанных мастеров adventure.

Сейчас еще сложно сказать что-нибудь определенное по поводу художественного решения Syphon Filter, однако взрывы и всякого рода разрушения, происходящие по ходу этой игры, выглядят на редкость убедительно. Подождем до ноября, когда Sony выпустит эту интригующую игру.



Что только не происходит в этой пресловутой нью-йоркской подземке!



1 "Спускайся вниз, поговорим как мужчина с мужчиной!" 2 Маленький фейерверк.



UNHOLY WAR

Я уверен, что, посмотрев на скриншоты к The Unholy War, большинство читателей воскликнет: "Да какая же это стратегия? Больше похоже на action или файтинг!"



Разработчик Crystal Dynamics
Издатель Crystal Dynamics

И тем не менее, друзья мои, это — стратегия, причем стратегия интересная и своеобразная. В ближайшее время фирма Crystal Dynamics собирается поразить всех любителей стратегических игр новой, по-настоящему модернистской разработкой. Мой вам совет: скорее покупайте мыши для PSX, иначе вы рискуете оказаться чужими на этом празднике жизни!

Повесть о двух городах

Сценарий The Unholy War чрезвычайно похож на сюжет одной из многочисленных книг, вдохновленных знаменитой "Дюной" Фрэнка Херберта. Как обычно, два враждебных народа сошлись в смертельной схватке, которая могла завершиться только после тотального истребления одного из племен. На этот раз тень Проклятой Войны пала на земли арканов и техносов. Славные и миролюбивые арканы вынуждены были вести отчаянную борьбу против техногенных мародеров техносов, решивших открыть источник магической силы своих соседей. Но силы противоборствующих армий оказались абсолютно равными, и противники, основательно проредив свои ряды в бесконечных боях, в конце концов заключили перемирие. На планете вновь воцарился хрупкий мир, который продлился более четырехсот лет.

ЗДЕСЬ НЕ ТОЛЬКО ЧЕРТ, НО И САМ АЛЕКСАНДР МАКЕДОНСКИЙ НОГУ СЛОМИТ.

Однако все хорошее когда-нибудь заканчивается: хотя все контакты между народами и были строго-настрого запрещены, любовь оказалась сильнее, и у техноса с арканкой родились два сына. Один из них был вылитым техносом, а другой — типичнейшим арканом. Братья возненавидели друг друга, собрали по армии сподвижников-националистов и устроили вторую серию Проклятой Войны. На этот раз они решили сражаться до последнего солдата. В этот критический момент в дело вступаете вы — опытный любитель стратегических видеоигр, который знает толк в силовом решении межгосударственных конфликтов. Заранее запаситесь чаем и поудобнее разместитесь перед экраном телевизора, ибо битва обещает быть долгой и трудной.

Стратеги и художники

Игра The Unholy War представляет собой достаточно неожиданное сочетание чисто стратегической игры, "боев на карте", с трехмерным action'ом, который возникает на повестке дня при столкновении двух враждебных отрядов. Вы сможете планировать масштабную кампанию, не забывая при этом о тактических преимуществах того или иного рода войск. Тактика — великая штука, ведь при наличии некоторого опыта простой рыцарь может зарубить самого самоуверенного дракона. Есть смысл надеяться, что стратегическая сторона игры будет выполнена на высочайшем уровне, ведь команду разработчиков возглавляет сам Пауль Рейхе, чья трудовая биография отмечена созданием знаменитых игр Archon и Star Control. Конечно, несколько смущает его заявление о том, что основные ассигнования были потрачены на разработку интерфейса и искусственного интеллекта, что не самым лучшим образом сказалось на графике игры. Будем надеяться, что сотня-другая долларов все-таки перепала и художникам, потому что красочность дизайна является важной деталью даже самой что ни на есть стратегической видеоигры.

Особую гордость разработчиков вызывает возможность проведения крупномасштабной магической атаки, которая требует тщательной предварительной подготовки. Как обычно, залогом победы является экономика. Добыча полезных ископаемых должна проводиться в четком соответствии с генеральным планом баталии, иначе вы рискуете остаться без шахт. В общем, здесь не только черт, но и сам Александр Македонский ногу сломит.

Интересны также и возможности игры в режиме multiplayer. Вы можете сыграть в традиционную игру, целью которой является захват вражеского флага, или же просто провести серию трехмерных поединков между персонажами. Похоже, что такое богатство разнообразных опций позволит увлеченным стратегам закрыть глаза на честно обещанные недостатки в графике. По крайней мере, в сентябре мы сможем сами разрешить этот принципиальный спор между программистами и художниками. Но лучше бы они жили в мире — от этого выиграли бы все, включая игроков.

Смертельная схватка началась



1 Самый обычный враг
2 Лобовая атака



Игротека

Классика

Jeremy McGrath's Super Motocross *Dynamite Boxing* *Breath of Fire III*

Mortal Kombat 4 *Kagero: Deception 2* *N20: Nitrous Oxide*

Dead Ball Zone

Скажу вам прямо: эта игра — настоящий шедевр. Подобных чувств я не испытывал с момента выхода третьего Tekken'a. Подобной динамичности я еще не видел. Крохотные игроки прорисованы до мельчайших деталей, а живописные стычки между нападающими просто поражают своей реалистичностью. Вообще, авторы этой игры сумели совместить две практически несовместимые вещи: Dead Ball Zone замечателен по своим "игровым" качествам и прекрасен по дизайну.



Jeremy McGrath's Super Motocross

Кристально чистый адреналин

Модернист



Эх, нет в нашей жизни возможности для возвышенного, драматического самовыражения. Бывало, захочется выйти на улицу под яростный ливень, встать на вершину утеса и с демоническим хохотом встретить надвигающуюся бурю, подобно лорду Байрону в его молодые годы. И что? От кислотного дождичка легко можно облысеть, достойных утесов у нас в Москве не наблюдается, а будешь демонически хохотать с балкона — соседи не так поймут, потом хлопот не оберешься. Нет, Байронов из нас не выйдет. Но ведь хочется романтики-то, хочется.

Давайте-ка лучше сядем на двухсоткубовые кроссовые мотоциклы, отвернем до предела акселератор и промчимся по бугристым дорогам оклахомской глубинки. Грязь бьет фонтаном из-под шипованных колес, зеваки-фермеры пьют что-то успокоительное, соперники глотают пыль, а вы чувствуете себя по меньшей мере Д'Артаньяном. Как в том анекдоте про зайца: "Как фамилия?" — "Быстрый". — "А какую хочешь?" — "Ввжжжжиииик". Ручаюсь, что после пары часов игры в Jeremy McGrath's Super Motocross вы сочтете претензии зайца на фамилию Ввжжжжиииик просто безосновательными.

СВИСТ ПРОСКАЛЬЗЫВАЮЩИХ ШИН ЛЕДЕНИТ КРОВЬ В ЖИЛАХ СОСЕДЕЙ.

Ввжжжжиииики — это мы

Попробуйте на минуту забыть о мультфильме "Чип и Дэйл", включите Jeremy McGrath's Super Motocross, и нажмите на сакраментальную клавишу "X". Ввжжжжиииик — и вот ваш мотоцикл, сопровождаемый издевательскими замечаниями комментатора, въехал в старую мельницу. Да, мотокросс — штука непростая. Эта игра совершенно не похожа на классические мотогонки, вроде того же Road Rush. Тут вам никто не предлагает совершить комфортабельную поездку по ровному шоссейному покрытию. Грязь и камни, рытвины и ухабы — вот удел бесстрашного всадника на кроссовом мотоцикле. Здесь главенствует жестокий принцип: "вылетишь — не поймают". А уж вылететь из скользкой колеи — это пара пустяков. Трассы для гонок спроектированы с тем расчетом, чтобы вам было максимально сложно удержаться в седле безумной "Ямахи". А соперники так и норовят сунуться прямо под ваше шипастое переднее колесо. Наивные. Они ожидают, что вы спасуете, стушуетесь, как сказал бы Достоевский, и дрожащими руками отвернете руль в сторону. Ха! Да никогда! Все равно вы первым доберетесь до своего мотоцикла. Но, главное, — постарайтесь не падать на поворотах, иначе ваши шансы на победу резко снизятся. Вообще, управление в Jeremy McGrath's Super Motocross весьма незатейливо, в этой игре задействован эталонный набор команд: ускорение, торможение, постановка, если так можно выразиться, мотоцикла на дыбы, и стрелочки, указывающие направление движения. А что, собственно, нам еще нужно? Избиение соперников с помощью обрезка свинцовой трубы здесь не предусмотрено, так что не пытайтесь найти хитрые комбо. Суета сует это все, и томление духа. Откройте свою душу миру, выжмите акселератор, и с головой окунитесь в обстановку легендарной "честной игры".

О пользе мотоциклетных шлемов

Да, честность — это прекрасное качество. Однако не забудьте и о функциональной стороне дела. По крайней мере, прочный шлем будет вам весьма полезен. Один раз я попытался провести некое подобие товарищеского чемпионата, проявив себя

Где же крутые виражи? Где же соперники?

1 Эффектный вид, не правда ли? 2 Сейчас как выскочу!!! 3 Ну и местность! Главное — чтобы не сломался компас



4 А теперь перекроем дорогу и устроим засаду...
5 Боже, сколько здесь сараев!

Вот и соперники

хрестоматийным положительным спортсменом из японского мультфильма "Спиди-гонщик". И что? Пришел последним. В Jeremy McGrath's Super Motocross есть своя суровая философия, доступная узкому кругу свободных личностей. Почему узкому кругу? Потому что эта игра понравится явно не всем. Вы не увидите такой графики, от которой захватывает дух, и на душе начинают петь птицы. Творящееся на экране нельзя принять за нечаянно включившийся канал Евроспорт, как это было с Gran Turismo. Нет, графика этой игры, в общем-то, неплохая, но в ней нет того неповторимого динамизма, который приковывает вас к экрану телевизора и заставляет забыть о завтраке. В McGrath's Super Motocross отсутствует красивость и декоративность, которые так оживляют спортивные видеоигры. Графика здесь более жесткая, порывистая, более соответствующая суровым будням мотоциклистов. Для любителей эстетики авторы предусмотрели возможность выбора раскраски мотоцикла. Да, выбор не самый шикарный, но эстеты с декадентами пусть играют в Parasite Eve. Попробовал бы этот ваш Пикассо сесть на двухсотпятидесятикубовый мотоцикл и промчать сквозь снежную пургу по скользкому треку! Ставлю шиллинг на то, что вылетит на первом же повороте. А мы сурово сожмем зубы и продолжим гонку.

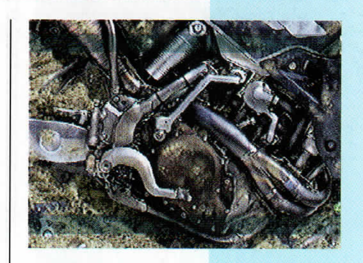
Трассы в McGrath's Super Motocross проектировались под руководством самого Мак-Графа, который включил в игру все малоприятные детали, с которыми можно столкнуться в реальных кроссовых гонках. Тут вам и гравий, и песок, и грязь, и вода, и дождь, и снег... А вы думали, в сказку попали? Поэтому для начала я бы порекомендовал вам попробовать свои силы в multiplayer'е, разделив экран на две хорошо просматриваемые зоны. И ездить легче, и проиграешь не сразу, а то, глядишь, и выиграешь.

Но есть в этой игре еще одна замечательная особенность, которую оценят как профессионалы, так и новички. Называется она таинственно и мистически: "Гонка за призраком".

Призрачный мотоциклист и вульгарный материализм

В фильме "Воспитание Аризоны" был рокер из Ада, который творил всякие бесчинства и постоянно запугивал главных героев до нервной икоты. Постарайтесь произвести на своих соперников подобное же впечатление. Для этого вам потребуется немногое: всего лишь пара часов игры в режиме ghost race. В этом режиме вам придется вначале проехать трек в одиночку, после чего, на основе среднего результата, программа сгенерирует вашего призрака-двойника. С ним-то вам и предстоит соревноваться. На первых порах это бывает элементарно. Однако в дальнейшем ваш уровень растет, а вместе с ним возрастает и мастерство вашего соперника. Неприятно, конечно, проигрывать самому себе, однако пусть вас утешает ваш собственный высокий уровень управления мотоциклом. Такое соревнование с самим собой, а-ля Вильям Вильсон, приносит быстрые и убедительные результаты. Отбросьте лишнюю осторожность, положитесь на инстинкты. Не думайте о выборе дороги, лучше прислушайтесь к своему сердцу. Не увлекайтесь прыжками с холмов и резкими разворотами на заднем колесе, и тогда золотые фанфары победы зазвучат в вашу честь. Вот она, суровая игра для настоящих мужчин, или настоящая игра для суровых мужчин, что вам больше нравится.

ЭТА ИГРА СОВЕРШЕННО НЕ ПОХОЖА НА КЛАССИЧЕСКИЕ МОТОГОНКИ.



99 причин, почему я ненавижу музыку в стиле "кантри"

Музыкальное сопровождение McGrath's Super Motocross представляет собой смесь нарочито-небрежных, однако вполне органичных мелодий. Конечно, когда под визгливые звуки кантри вы сбиваете какой-либо рисованный объект и запутываетесь в собственных колесах, в душе возникает невольная ностальгия по старой доброй музыке Nine Inch Nails. Она бы помогла сосредоточиться. Но ведь белый свет не сошелся клином на бодрых индустриальных саундтреках. В жизни должно быть место и для свободы творчества. И все же музыка в этой игре могла бы быть и получше. Хорошо хоть звуковые спецэффекты оказались на должной высоте. Двигатели мотоциклов рычат просто бесподобно, а свист проскальзывающих шин леденит кровь в жилах соседей. А впереди вас ждет еще семь трасс, каждая из которых имеет свои сюрпризы, ведь даже однотипные звуки на разных треках звучат по-разному.

Основной плюс McGrath's Super Motocross заключается в ее многогранности. Чего стоит один только редактор для уровней, который позволяет создать свой собственный, абсолютно оригинальный трек. Выберешь мотоцикл, раскрасишь его по своему усмотрению, создашь трассу, запишешь собственного двойника — и вперед, навстречу рекордам.



Jeremy McGrath's Super Motocross	
Графика	70%
Звук	60%
Сюжет	80%
Интересность	80%





N2O: Nitrous Oxide

Пилоты звездолетов

Д.Депп


Стрелялка
1-2 игрока
Карта памяти
1 блок
Разработчик Gremlin
Издатель Fox Interactive

Сколько же препятствий порой приходится преодолевать на пути к заветной цели! Взять хотя бы эту статью: какие-то темные силы явно не хотели, чтобы она была написана — сначала внезапно появился вирус на моем винчестере и съел результат творчества, потом срочно пришлось форматировать диск С, и снова материал пропал, почти уже дописанный, а в довершение всего, когда в третий раз все было готово, отрубился свет, и статья опять была погублена. Но все-таки благодаря упорству автора и его симпатии к описываемой игре дело доведено до конца — рецензия в очередной раз написана. Чего только не сделаешь ради прекрасного!

От старых шедевров к новым замыслам

Нелегко расставаться с прошлым — там остаются порой наши надежды, радости и приятные воспоминания. Иногда мы ревниво оберегаем его от чужих взглядов, а иногда, наоборот, появляется непреодолимое желание поделиться с кем-нибудь еще, чтобы вместе насладиться прелестью незабываемого и прекрасного. Так, например, поступила компания Gremlin, у которой, надо сказать, богатое прошлое, ей есть чем поделиться... Было это давно, когда память компьютеров ограничивалась шестнадцатью Кбайт, компания Gremlin звалась Gremlin Grafix, а аркадные автоматы были в расцвете сил. Компания Atari выпустила в те незабываемые времена незамысловатую игру Tempest. Хит продержался несколько лет, а потом, как это водится, был забыт. Спустя десяток лет Atari выпустила игровую систему Jaguar, и хит был реинкарнирован под именем Tempest 2000. Однако популярность Jaguar продержалась всего несколько лет, а затем, под давлением жесткой конкуренции, эта приставка просто исчезла, поэтому многие так и не увидели шедевров Atari.

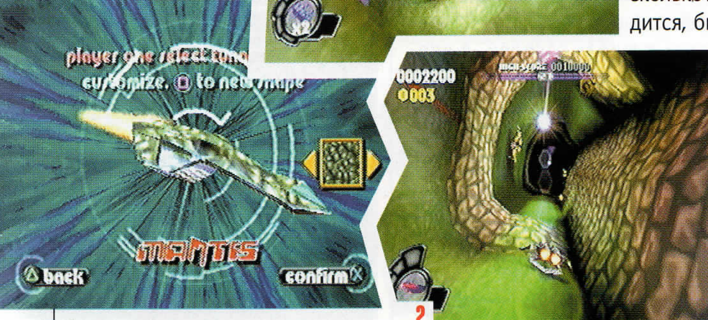
...ВЫ РИСКУЕТЕ УЙТИ В НИРВАНУ...

Год 1998, характерный кризисом жанра, отсутствием идей и оригинальности. В качестве компенсации выдвинуты высокие графические возможности и нереальное быстродействие. Прошлое забыто, все стремятся в мрачное будущее, на пороге век 21-й. Старики-то, конечно, помнят, но их никто не слушает: люди разучились воспринимать классику в первозданном виде. Главным критерием становится графика, а главным требованием — скорость. Некоторые компании пытаются воссоздать забытые хиты, но мало у кого это хорошо получается. Восстановленные шедевры обрастают наворотами, теряя оригинальный сюжет, а значит, и смысл. Патриарх Gremlin поднимает архивы, останавливая свой выбор на Tempest, оставляет только основу, полностью изменяя графику, звук, дизайн. Во избежание конфликтов с Atari, игре дают новое название — N2O (в честь химического элемента Менделеева), и выпускают на PlayStation, самой модной и продаваемой платформе на сегодняшний день. Gremlin преподносит избалованной молодежи ностальгический шедевр — старый продукт в новой упаковке.

Жуки или люди?

Смысл игры прост. Есть бесконечный туннель, по которому мы летим. Препятствия существуют в виде насекомых, их надо уничтожать — и чем больше, тем лучше — ведь, как обычно, за это даются очки, в реальности означающие дополнительные жизни и сверхдеструктивное оружие. Корабль, на котором мы летим — нечто среднее между болидом из Wipeout'a и истребителем и Stardust'a, — выбирается из четырех предложенных вариантов; его можно покрасить и закамуфлировать. Все, он готов к бою. В радиусе тоннеля двигаться можно свободно, однако стены притягивают вас, и оторваться удается не больше, чем на высоту прыжка.

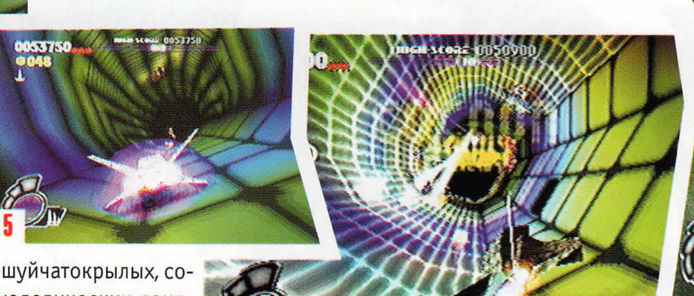
И вот вы летите вперед по тоннелю,



Вот он, наш летательный аппарат

1 Этих лучей не бойтесь, они вам не повредят 2 Крутись как угодно, только долети
3 Яркие вспышки в игре выглядят очень красиво





4 Смерть насекомым! 5 Как вам нравится сочетание цветов?

Какой роскошный ландшафт!

отстреливаете постоянно несущихся на вас членистоногих и чешуйчатокрылых, собираете грибы, растущие в психоделических ландшафтах, и объезжаете препятствия в виде колючек, мин и снарядов врага. Все просто! Но простота эта кажущаяся. Тем, кто не играл в Tempest, поясню, в чем загвоздка: корабль невероятно быстро несется вперед, при этом скорость все увеличивается, и нет гарантии, что она не достигнет скорости света... А когда вы стремительно пролетите этап до конца, вам предстоит еще схватка с боссом. Но если вы полагаете, что все сложности позади, когда уничтожен злобный лидер насекомоядных, то опять ошибаетесь — вам предстоит еще бонус-уровень. Конечно, можно его и не проходить, но кто тогда подарит вам парутройку лишних жизней?

Кстати, не забывайте собирать по ходу монеты, их везде полно: они сыплются из врагов сплошь и рядом, меткий стрелок, снявший на ходу гада, может увеличить его стоимость в два, в три, иногда даже в четыре раза. Деньги можно потратить на дополнительные жизни или на бонус-оружие — огневые заслоны, эффективные разве что против босса, поэтому смело выбирайте первое, так как жизней всегда не хватает, а босса можно и другим оружием убить. На психоделических ландшафтах растут грибы, и если вы успеете сбить хоть один, получите некое энергетическое поле, называемое защитой; впрочем, дается она ненадолго.

Чем дальше вы летите, тем яснее становится, что насекомые делают кладки, и их яйца нужно своевременно уничтожить, чтобы не выросли новые гады. Работать придется как папе Карло, уничтожая наземные и воздушные цели, следуя бытовым принципам: "Ас — он и микробы убивает".

Этапы отличаются друг от друга не только количеством врагов, но и структурой, текстурами, причудливостью форм, каждый уровень запоминается. Иногда вы сдаетесь и выключаете игру, но первая же увиденная вами муха вызывает приступ гнева и заставляет снова выйти на тропу войны. Вообще тема уничтожения членистоногих была затронута еще Верхоувеном в экранизации романа Роберта Хайнлайна — Starship Troopers, и с тех пор разрабатывалась не один раз — и в кино, и во всякого рода виртуальных затеях. Пожалуй, GreenPeace должен сказать свое веское слово по поводу столь часто ныне встречающейся идеи немотивированной ненависти по отношению к насекомым и убийства их виртуальных собратьев.

Два игрока лучше чем один, поэтому разработчики ввели дополнительные режимы. Можно разделить экран на две половины: одну взять себе, вторую предоставить другу — каждый за себя, зато мелко и непонятно. Если диагональ TV меньше 29 дюймов, вы рискуете посадить зрение за одну игру. Тем, кто любит принцип "в тесноте да не в обиде", предлагается разместиться на одном экране: меньше неразберихи, больше экран, но и больше неудобств с управлением: приходится делить место — вдвоем на одной плоскости слишком тесно.

Техническая эстетика

Все познается в сравнении, а сравнивать есть с чем. Основа N20: Nitrous Oxide — Tempest (Atari), тоннели — что-то от Microcosm (Psygnosis), есть нечто и от SuperStardust (Team17), стиль — Wipeout XL (Psygnosis), графическое воплощение — Eliminator (Hewson). Может быть, есть что-то свое? Вряд ли. Но, тем не менее, игра, сделанная на штампах, вызывает приливы глубокого восхищения. Психоделические текстуры, насыщенная цветовая гамма, огромное количество световых эффектов — все это поистине красиво. Иллюминация в тоннелях, создающаяся летящими на вас источниками света, достигает иногда апогея; все это так же бесполезно, как и красиво. Очень эффектно смотрятся взрывы, вспышки и расходящиеся от них блики (называемые Lens Flare).

ПАТРИАРХ GREMLIN ПОДНИМАЕТ АРХИВЫ.



Скорее всего, команда разработчиков на протяжении всего процесса работы над игрой слушала музыку Crystal Method — известных в музыкальной среде "Химических братьев номер 2". Что и сказалось на выборе музыкального оформления. Всем известно, что летать по тоннелям лучше всего под транс, поэтому Gremlin угодила, я думаю, всем, решив использовать в качестве саундтрека последний альбом The Crystal Method — Vegas, с парочкой ремиксов в придачу. Так что при успешном погружении в волну транс-брейкбитово-джангловых влияний и при соответствующем погружении в визуально-галлюцинирующий ряд, вы рискуете уйти в нирвану как минимум на несколько часов.

В заключение

N20, конечно, игра не простая, но если в нее войти, оторваться не так-то легко. Музыка, если попасть в такт, синхронизирует ритм с происходящим на экране, и вам уже не надо понимать, в кого стрелять и зачем, а только действовать интуитивно, расслабляясь, слушая хороший саундтрек, воспринимая реальность такой, какой она предстает перед вами на экране, и получать полное удовольствие от игры... Я, например, прошел таким образом 20 уровней, попробуйте и вы.





2 блока

Разработчик
Victor Interactive
Издатель
Victor Interactive



Зовите меня "Динамит"!!!

Модернист

Нет, все-таки бокс является одной из самых замечательных тем для разработки видеоигр. Вообще, все файтинги можно разделить на три класса: бои с применением оружия, бои без применения оружия и бокс. Этот простой и честный спорт образует разительный контраст со всевозможными Tekken'ами и Street Fighter'ами. Когда ты в первый раз понимаешь, что твой противник не может добить тебя коваными сапогами и вежливо ждет, пока ты сам поднимешься на ноги, в твоей душе зарождается бесконечное уважение к этой цивилизованной драке. С другой стороны, в каждой бочке меда есть и ложка дегтя: ваш персонаж не сможет завершить поединок с помощью эффектного фаталити.

ВИДЕОСЪЕМКА БОЯ ВЫГЛЯДИТ ЗНАЧИТЕЛЬНО ЖИВОПИСНЕЕ, ЧЕМ ЖИВОЙ ПОЕДИНОК.

Но давайте на время забудем обо всех этих подсечках, магических шаровых молниях и ударах коленом в переносицу. Все это — суета сует, лучше обратим наши взоры на новый продукт одного из подразделений фирмы JVC, Victor Interactive, который называется просто и эффектно: Dynamite Boxing.

Наука побеждать

Помнится, в чудесном фильме Оливера Стоуна "Поворот" был один странный персонаж по прозвищу Динамит, которого флегматичный герой Шона Пена одним-единственным ударом отправил в глубокий нокаут. Большинство персонажей из Dynamite Boxing удивительно напоминают этого Динамита: перед матчем они воинственно прыгают и кричат что-то неразборчивое. Угрожают, гады. Но вот, наконец, все разошлись по своим углам и приготовились к смертельной схватке. Судья бьет в гонг, матч начинается, и на первой же минуте первого раунда ваш оппонент падает на ринг, словно спелый финик с высокой пальмы. Вы думаете, что для достижения столь убедительного результата надо применить кучу искусных комбо? Ничего подобного. Это может показаться невероятным, но первые пять поединков я выиграл с помощью одного-единственного удара а-ля Шон Пен — прямого хука в голову. Если сидеть и монотонно жать на кнопочку с изображением круга, то любой из персонажей будет представлять для вас только умозрительную опасность. Неприятности наступят в тот момент, когда ваш истосковавшийся по эстетике интеллект потребует красивого и техничного боя. Возможно, вас забьют и не сразу, но в любом случае особой зрелищности от этого поединка ожидать не приходится.

В игре предусмотрены два стандартных и два специальных удара, причем спецудар не является индивидуальным для каждого из персонажей. При нажатии кнопки R1 "легковесные" боксеры проводят длинный прямой удар в голову, а их более тяжелые собратья крушат оппоненту челюсть с помощью мощного апперкота. Если вы ждете чего-нибудь дельного от кнопки R2, то глубоко ошибаетесь: в лучшем случае ваш боксер проведет такой же удар, но только с другой стороны. Не знаю, как вас, но меня очень огорчает подобный подход разработчиков к технической стороне файтинга. Если бы Dynamite Boxing был хоть немного разнообразнее, то эта игра могла бы занять вполне достойное место в ряду подобных разработок.

Нокдауны и нокауты

Да, эту игру сложно назвать шедевром. Однако в Dynamite Boxing есть и свои позитивные стороны, к числу которых я, безусловно, отнес бы дизайн этого файтинга. Игра сделана довольно красиво,

1



Эх, как же не хватает бейсбольной биты!



2

3

1 Еще один шаг к победе 2 Это секретный боксер
3 А Тайсон за такое откусил бы ухо



а динамичная трехмерная графика может несколько компенсировать отсутствие разнообразия в ударах. Конечно, тридцать кадров в секунду — это не ахти какая скорость, однако она обеспечивает довольно сносную плавность движений. К тому же Dynamite Boxing имеет несколько дополнительных опций, вроде просмотра записи только что завершенного боя, что несколько оживляет монотонность действия. Видеосъемка боя выглядит значительно живописнее, чем живой поединок. Кажется, что оба боксера действительно проводят хитрые удары и долго готовят какой-нибудь эффектный апперкот, хотя на самом деле все обстоит гораздо прозаичнее. А живописные свинги и апперкоты удаются только после четвертого нокдауна, когда боевые качества вашего соперника становятся равными нулю.

Кстати, о нокдаунах и нокаутах. Dynamite Boxing открыл мне глаза на одну особенность файтингов, которая с давних пор не давала мне покоя. Боюсь показаться круглым невеждой, однако в течение многих лет я не мог понять смысл таинственных букв K.O., которые появлялись на экране после моей очередной победы над каким-нибудь Саб Зеро. И вы можете представить мои чувства, когда, после окончания очередного раунда в Dynamite Boxing, я увидел на экране эти непременные буквы, а бодрый голос на заднем плане провозгласил: "Knock Out!". Ларчик открывался на удивление просто...

Корифеи ринга

Рассказ об этой игре получился бы неполным, если бы я обошел своим вниманием ее персонажей. Конечно, Dynamite Boxing не является высокобюджетным проектом, поэтому среди героев этого файтинга вы не найдете официально лицензируемых знаменитостей, вроде Майкла Тайсона или Мохаммеда Али. Но что делают режиссеры боевиков, если их ассигнований не хватает на контракт со Сталлоне или Шварценеггером? Они приглашают Майкла Дудикоффа. Точно так же поступили и разработчики нашей игры, включив в число бойцов столь колоритных личностей, как Ашикава Шинобу, Лайзу Гордстейн и Джерри Кью, однофамильца знаменитой Сьюзи Кью. Кстати, этот мистер Кью является "секретным" боксером, который может вступить в игру только после вашей победы в чемпионате. Но это стоит того, ведь Кью является сильнейшим бойцом во всей игре. Кауки Сайто, пресс-секретарь Victor Interactive, сказал, что Джерри Кью, по его мнению, является "волшебной феей от бокса". Ох уж эти японцы с их Фудзи, сакурами и прочими поэтическими штуками. На мой европейский взгляд, Джерри больше всего напоминает боевого робота из Armored Core, который случайно попал на боксерский ринг. Но нокаутировать он может, это факт. Из прочих персонажей я хотел бы выделить Денниса Родни, который объединяет в себе лучшие черты Денниса Родмана из "Чикаго Буллз" и Эдди Гордо из третьего Tekken'а. Этот ямайский креол, на шортах которого вышит характерный для карибской культуры конопляный пятилистник, может без труда отправить в нокаут любого боксера, за исключением непобедимого Кью. Деннис проворен, словно мангуст, а его коронный длинный удар правой в голову быстро ввергает противника в сумеречное состояние.



4 Сурово, но справедливо 5 Фортуна — богиня капризная

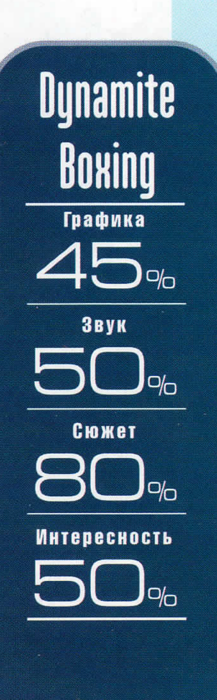
А вот и он, нокаут

...ВАШ ОППОНЕНТ ПАДАЕТ НА РИНГ, СЛОВНО СПЕЛЫЙ ФИНИК С ВЫСОКОЙ ПАЛЬМЫ.

Да, победить в Dynamite Boxing не так уж и сложно, но ведь в любом случае приятно лицезреть свою фотографию на развороте спортивного издания, правда? После каждого выигранного матча на экране появляется красочный журнал, в котором запечатлен финальный эпизод вашего боя. Вообще, весь этот файтинг сделан по-аркадному ярко. Здесь вы не найдете сглаженных полутонов, приглушенных красок — разработчики сделали свою ставку на броскую красивость, которая идеально сочетается с попсовым саундтреком. Dynamite Boxing прекрасно передает дух спортивного шоу, в котором зрелищность главенствует над всем. Вопли публики временами заглушают нехитрую музыку, ринг окружен яркими стилизованными декорациями, а вступительный мультфильм выдержан в духе детского комикса.



Нет, все-таки бокс — это серьезный вид спорта. Где, скажите, скорость, где динамичность, где, в конце концов, профессионализм? Молчит Victor Interactive, не дает ответа. Все эти слащавые мультфильмы и псевдо-Tekken'овские персонажи не имеют ничего общего с этим сдержанно-британским, пусть даже и сильно американизированным, спортом. Поэтому давайте вместе ждать выпуска многообещающей игры Knockout Kings, которую готовит корифей спортивных видеофеерий фирма Electronic Arts. По всем признакам, это будет игра, которая полностью заслуживает определения "спортивный симулятор", а не "драки", как в случае с Dynamite Boxing. Нет, конечно, этот релиз Victor Interactive не внушает чувства острого неприятия, однако играть в такой файтинг дольше двух-трех дней не представляется возможным. Короче говоря, эту игру стоит одолжить у друга, поиграть в нее и честно вернуть обратно. И пусть простит меня Victor Interactive, но большего этот файтинг не заслуживает.



Dynamite Boxing

Графика	45%
Звук	50%
Сюжет	80%
Интересность	50%





Breath of Fire III



Туда, не знаю куда

В.Апачин

Я уже начинал сомневаться. Я уже начинал думать, что девушки — это интересно, что истории "сел играть — и больше ничего в жизни не нужно" — это так, легенды, что это осталось где-то в детстве. Оказывается, нет — просто давно не попадалось действительно хороших игр. Спасибо Breath of Fire III за развенчание заблуждений.

Очень коротко

Пожалуй, если рассказывать о своих эмоциях по поводу этой игры, не всем будет интересно, эмоции и переживания — понятия чересчур личностные, у каждого свои, да и употребление в разговоре сплошных превосходных степеней — это, должно быть, скучно. Поэтому скажу очень коротко: я не встречал лучшей RPG на PlayStation, и только единичные "писишные" RPG сравнимы с Breath of Fire III. Эта игра — нечто уникальное и по качеству, и по увлекательности. Если вы любите этот жанр, то это наверняка ваша игрушка, если вы еще не играли в RPG — то начните с нее. На этом рекламный проспект заканчивается, и мы переходим к сути.

ДАЖЕ В ДРАКОНА ПРЕВРАЩАТЬСЯ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО.



О подвигах, о славе...

Некогда в том мире, в котором происходит действие игры BOFIII, жили драконы — не просто единичные особи, а огромный клан. Когда драконы собрались уничтожить мир — а к сообщению этого факта сводятся все упоминания о драконах в начале игры, — нашлась сила, которая оказалась в состоянии остановить их. Трупы драконов, как и трупы всех остальных магических существ, со временем превращались в энергетически ценное полезное ископаемое — chrysm. И вот однажды, через 400 лет после истребления драконов, в шахте по добыче chrysm'а было обнаружено неразложившееся тело дракона. Более того, когда тело было откопано, выяснилось, что оно даже не успело умереть. Так игрок и знакомится с главным героем — своим воплощением в тамошнем мире; в оригинале дракона зовут Ryu.

Я постарался рассказать предысторию на основании того, что сообщается в самом начале игры. Я не рассказал здесь и трети сюжета, не упомянул о критических моментах в развитии игровых событий, словом, изложил только фабулу. Мне просто не хочется отнимать у вас удовольствие от самой игры. В Breath of Fire III отличный, великолепный сюжет — и по объему, и по качеству история тянет на неплохую фэнтезийную книжку (толстую-толстую). Даже на фоне классической художественной литературы качество BOF'овского сюжета не заставляет краснеть разработчиков, а уж если сравнивать с кино... Единственный недостаток — сюжет линейный, но зато сколько в нем (сюжете) всего! 8 героев, десятки NPC, параллельные сюжетные линии, продуманность мелких реплик второстепенных персонажей, логичность развития событий, иногда даже сносный юмор. Детали проработаны прекрасно, места, с которых начинается игра, вызывают приступы умиления, когда к ним возвращаешься через какое-то время — настолько все правдоподобно. Предательства, интриги, союзники, поиск друзей детства и собственных корней — да еще не просто так, а на прекрасном фоне.

Могучие воины...

Всякий RPG'шник поймет, насколько дорог может быть выпестованный герой — а представьте, что по ходу сюжета героев в вашей партии насильственно разлучают. Море сочувствия — но только при одном условии: если герой действительно выпестован с любовью. А это уже зависит от игровой системы.

Поверьте, с ней все в порядке. Герои имеют 6 независимых параметров — Strength, Defense, Intelligence, Agility, HP и AP. Если с первыми четырьмя вам что-то непонятно, по ходу разберетесь (очень уж все интуитивно); последние два, по сути дела — жизнь и мана. Кроме того, у героя есть статус — отравлен, загипно-





Привал. А завтра снова в бой

1 Весьма серьезная компания противников 2 Одно мощное заклинание — и врагам осталось жить несколько секунд

тизирован и т.д. На каждого можно повесить оружие, 4 брони (одновременно, но разных типов) и два особых предмета (быстрее бегает — ловчее прыгает — от яда меньше травится). Система повышения уровней — классическая: чем дальше в лес — тем больше experience; набрали определенное количество — вот вам уровень и повышение всех параметров. Особенно приятно встретить зеленого героя, когда монстры вокруг уже солидные: заработанные experience-очки делятся поровну на всех, и свеженький герой растет, как на дрожжах.

По мере накопления героев, вы отбираете трех самых милых вашему сердцу (или перспективных) и, пока есть возможность, играете ими. Получив очередное задание (скажем, очистить от монстров маяк), вы по карте перебираетесь в район маяка и там пробиваетесь к главному боссу через толпы врагов. Шашки наголо, победа (о боевой системе — чуть ниже), и дальше по району. Когда задание выполнено (например, маяк очищен), возникает новая история, новые боссы, новые приключения. Сюжет, повторяю, линейный, но временами настолько непредсказуемый, что о линейности как-то забываешь.

Итак, о задании. Бой идет в походовом режиме; мне встречалось до 5 противников одновременно (против моих 3). Каждый из героев может: атаковать, защищаться (абсолютно ненужное действие), накладывать заклинание, использовать предмет (например, лекарство), наблюдать (см. ниже). Очередность ходов зависит от Agility; максимум везения — это дополнительный ход для тех персонажей, которые существенно быстрее встреченных монстров; в остальном же — рубиловка по принципу "ты мне — я тебе".

Что тут сказать? Я люблю классику. Все мое уважение к FFVII или PE меркнет, когда я вижу вот это самое "доброе старое". Экономика должна быть экономной; бой должен быть походовым; когда нанесенный урон зависит от разницы "атака атакующего — защита защищающегося" — это хорошо; а если при этом еще и монстры подобраны так, что всегда можно победить, но приходится попотеть... Это же вообще на ура! Мне очень понравилась система боя в BOFIII — отличная реализация скучнейшего, в общем, занятия: прокачки героев. И опять повторюсь: если вы воспитывались на классике, то оцените игру; если нет — то у вас есть шанс понять, чем же эта классика была хороша.

...и великие волшебники

Отдельное слово о магии. Пять стихий, более 200 (это на глаз) заклинаний и skill'ов; и при этом все так подобрано, что "устаревающих" заклинаний мало. Поверьте, это редкая ценность: такая система, при которой игрок далеко не всегда будет использовать самое мощное из имеющихся заклинаний молнии. Не последнюю роль тут играют, кстати, монстры — разные твари по-разному реагируют на заклинания и, что приятно, — нередко реакция монстра на, скажем, холод очевидна уже из его названия и внешнего вида. Впрочем, бывают и экзотические случаи; магия используется вовсю, и творческий подход в этом использовании оказывается нелишним. Кроме того, сами монстры вовсю плюются spell'ами, и некоторые из них можно выучить — как раз для этого и существует функция examine.



3 Что ждет нас за этим порогом?

Небольшой магазинчик оружия

Кстати, ваш главный герой — не просто представитель драконьего племени. По мере игры (а ходит Ryu по карте в "человеческом виде") вы находите Dragon Gene's; использование их в бою превращает Ryu в дракона, и вот уж тут — смерть врагам! Весь фокус в том, что таких "генов" не то 21, не то 24, и поиск оптимальной против конкретного босса комбинации — отдельная задача; но если уж найдется... Страшное зрелище.



Еще один шар в корзину...

Игру можно пройти множеством способов — подозреваю, что даже в дракона превращаться не обязательно. Существует встроенная система мастеров, позволяющая делать не просто героев-середнячков, а мощных воинов, есть возможность передавать skill'ы от одного героя другому и опять-таки искать оптимум, есть, наконец, просто встроенная рыбалка — вспомогательное тупое занятие, но даже за ним можно провести не один час.

ПО КАЧЕСТВУ ИСТОРИЯ ТЯНЕТ НА НЕПЛОХУЮ ФЭНТЕЗИЙНУЮ КНИЖКУ.

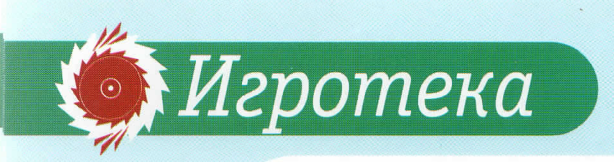
Наверно, надо было бы поговорить о графике (она в игре хоть и не является верхом технологии, а глаз радует), но сама игра настолько хороша, что о графике как-то не задумываешься.

BOFIII — настоящая игра. В ней есть множество всего, она прекрасно сбалансирована: вам не удастся расслабиться — и герои никогда не станут принципиально круче монстров, и квестовая часть заслуживает внимания. Оторваться от игры можно — но очень не хочется.

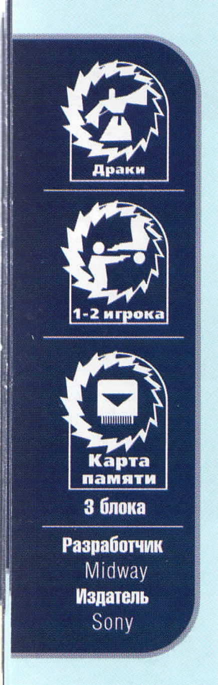
Disclaimer

Чуть не забыл. Неизбежно (и бессмысленно) должно быть сравнение с Final Fantasy VII, как классикой жанра. Что ж, формально они похожи, но мое мнение такое: "BoFIII лучше, чем FFVII. Чем лучше? Чем FFVII". По разным причинам, о которых и задумываться не хочется: отсутствие real-time'овых фокусов, симпатичность рисованных персонажей (в отличие от "наборов кубиков" в FFVII), спокойный, качественный, проработанный сюжет, наконец, общая гармоничность. В BOFIII все как-то проще и естественней, игра течет плавно и неторопливо, и приносит на редкость много удовольствия. Старая добрая сказка на PSX: "Давнымдавно — лет 400 назад — Brood, могущественный клан драконов, вел войну, равной которой по масштабам мир еще не знал..."









3 блока
Разработчик Midway
Издатель Sony



Хороший, плохой, злой

Зинаида Медведева

Любовь Midway к своему детищу, Mortal Kombat, судя по всему, огромна, ведь выпущен в свет уже четвертый собрат. В каждой очередной версии происходят неизбежные upgrade'ы, так что, конечно, они не близнецы. Мы не стали обходить своим вниманием новорожденного, поскольку знаем, что среди наших читателей есть немало любителей этого игрового сериала.

Смешное 3D

Вся игра выполнена в 3D-графике, но, к сожалению, это не заметно в обычном бою. Персонажи выглядят такими же плоскими, как и в предыдущем МК.

ПОЗЕЛЕНЕВШИЙ ОТ НЕНАВИСТИ ЧЕРЕП НЕСЕТСЯ С ОГРОМНОЙ СКОРОСТЬЮ НА ПРОТИВНИКА.

На что, спрашивается, пошел весь нелегкий труд программистов? Да, вы можете двигаться вверх и вниз, но камера будет послушно следовать за всеми вашими движениями и не даст никакой возможности насладиться хорошей графикой. И только к концу боя, выполняя fatality, вы обретете шанс увидеть своего ненаглядного бойца "в объеме". С background'ом тоже не все гладко: тут и там виднеются пикселы, которых разработчики, к сожалению, не смогли избежать!

Во время боя неприятно удивляет несколько обстоятельств. Первое — это просто нечеловеческое количество крови, проливаемой на поле боя, — от этого не то что детям, но и взрослому человеку поплохеть может. Этим, по-видимому, отдается дань моде. Второе, к моде уже никакого отношения не имеющее, — некоторые приемы заламывания рук и ног. При использовании спрайтов в прежних версиях это смотрелось нормально, но ведь новый МК выполнен в 3D! Из-за этого все глобальное кровавое действо превращается в очень смешное, нелепо разыгранное представление.

Сага об МК

Вся эта каша заварилась только потому, что в связи с маленькой ошибочкой Raiden'a погибла целая цивилизация, да еще Shinnok вырвался из заточения и устроил вместе со своими единомышленниками новую потасовку. В четвертом МК не только появилось много новых личностей, но все участники вообще разделились на положительных и отрицательных героев — за и против Shinnok'a. В принципе, такое разделение вполне оправдано, но почему люди "по одну сторону баррикад" воюют между собой? Почему бы ради общей идеи не сформировать команды? Одна сделает своим девизом "Shinnok, мы с тобой!", вторая будет выступать с возгласами "Raiden непобедим!". Так и сражаться командно, не нарушая общей идеологии МК4. Но поскольку положительных персонажей изначально больше, то они и должны заведомо победить в этом сражении!

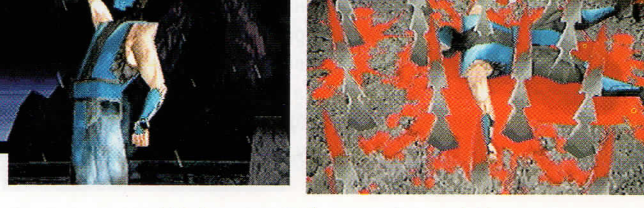
Как было сказано однажды: " Хороший — плохой, главное, у кого ружье!"

Среди собравшихся были замечены как обычные люди, так и бессмертные, которые по совместительству являются богами. Горца не пригласили — видно, не пользуется авторитетом. Жаль, а то и soundtrack был бы всем известен. Но поскольку горца нет, решили взять за основу soundtrack'a шаманские напевы и постукивания, вот и слышится из черного ящика ритмичный бой барабанов вперемешку с современными мотивами. А во время боя к этому винегрету прибавляются глухие звуки ударов и падений.

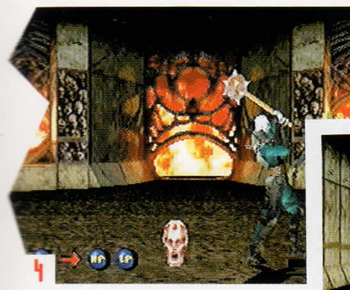


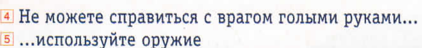


Лицо настоящего злодея



1 Tanya — девушка с характером 2 Бой окончен. Победитель объявлен 3 Скорпион начинает и выигрывает




4 Не можете справиться с врагом голыми руками...
5 ...используйте оружие



Это не человек — это бог, хоть и в шлеме китайца

Разнообразие жизни

Разнообразие стилей — это прекрасная возможность скрасить процесс мордобоя. Выручает и немалое количество героев в игре — всего семь знакомых персонажей и восемь новых. Из старых остались проверенные бойцы — Cage, Jax, Scorpion, Raiden, Sonya, Lui Kang и Sub Zero. Появился новый босс — Shinnok, за него тоже можно играть, он умеет перерождаться в любого другого персонажа. Но Goro, конечно, остался единственным и неповторимым. И все-таки несколько слов скажем о новых персонажах.

Reptile — занимает место генерала в армии тьмы Shinnok'а. Убил миллионы людей. Принадлежит к исчезающей расе рептилий. Является расистом по убеждению.

Reiko — состоял на службе в армии Shinnok'а, после чего перекинулся на сторону старших богов.

Shinnok — заточен в неволе за совершенные преступления против богов, его освобождает Quan Chi, после чего Shinnok начинает свой поход мести.

Fujin — больше известен, как бог ветра. Выступает против армии тьмы Shinnok'а.

Quan Chi — владеет черной магией, с помощью которой освободил Shinnok'а из другого мира, за что был повышен в должности.

Tanya — дочь посла Elenia, помогла группе беженцев, среди которых и находился Shinnok.

У каждого персонажа есть свое неповторимое оружие — бумеранг, арбалет или меч... Как сказал однажды английский стрелок Шарп из одноименного фильма: "Он был еще совсем мальчишкой, а я разрубил его почти пополам". Во время поединка вы используете свой арсенал, когда же вам все опротивеет — можете просто швырнуть свое оружие в противника. Если, наоборот, ваш воинственный пыл с каждой битвой возрастает, выбейте оружие у соперника и используйте его или же подберите ранее выкинутое. Если нет времени на такие сложные манипуляции, начинайте кидаться тем, что найдете под ногами. Это может быть булыжник или череп. Все пойдет в дело!

Каждый боец помимо грамотного использования своего оружия умеет "кастить спелы", то есть применять магию. Естественно, магия индивидуальна, но самый красивый и зрелищный спел исполняет Quan Chi — позеленевший от ненависти череп несется с огромной скоростью на противника. Очень впечатляюще!

Теперь подробнее о режимах игры. Первый режим — arcade. Здесь можно играть как одному, так и рубиться вдвоем. Если играет один, то существует несколько уровней по степени возрастания сложности: novice, beginner, warrior, master, master2. Второй режим — team, то есть игра командой. Вы выбираете себе команду из пяти человек, а если сражаетесь с компьютером, то можете выбрать персонажей, против которых вам предстоит устоять. Далее по списку

...МОЖЕТЕ ПРОСТО ШВЫРНУТЬ СВОЕ ОРУЖИЕ В ПРОТИВНИКА.

endurance. Это предназначено для настоящих маньяков МК, потому что во время сражения с несколькими противниками по очереди ваш HP не восстанавливается. Tournament — режим игры между четырьмя или восемью персонажами, где выигрывает достойнейший.

Practice, одна из полезнейших опций в игре. Вы можете тренироваться на неподвижном противнике или же вымещать на нем злобу за проигранный раунд. Все выполненные вами комбинации показывают на экране. А если захочется выучить новый удар или же разучить, как красивее прикончить противника, то можно посмотреть удары во время тренировок.



О наболевшем

По сравнению с легендарным Tekken'ом, Mortal Kombat 4 выглядит тускло и грустно. Самого страшного босса можно убить быстрым нажатием кнопок, а не четко продуманной системой ударов, после чего теряется интерес к игре — она превращается просто в способ тренировки пальцев. Никакой тебе тонкой тактики нападения и защиты. Обидно, ведь раньше Mortal Kombat ассоциировался с хорошим fighting'ом...

И все-таки всем знающим и помнящим предыдущие МК эта игра, по-видимому, будет интересна. Для них, для бывалых бойцов, Tekken выглядит слишком модерново и навороченно, а вот старый добрый МК греет душу каждым ударом. Что же касается "нового" поколения поклонников видеоигр, боюсь, их эта игра не заинтересует — несмотря на все внесенные изменения, современней и играбельней она не стала.









Разработчик
Rage
Издатель
GT Interactive



Передвижная Хиросима

Модернист

Каким же будет спорт через несколько столетий? На этот вопрос сложно дать однозначный ответ, однако фирма Rage, великий корифей в области предсказания будущего, выдвигает на этот счет весьма оригинальную гипотезу. По ее мнению, основным спортом двадцать третьего века будет дэдбол.

Дизайнерам из Rage видятся каменные площадки, со всех сторон окруженные силовыми полями, игроки, облаченные в защитные костюмы, и сгусток плазмы, который, собственно, и надо заколотить во вражеские ворота. Никаких глупостей, вроде разноцветных карточек, в этой игре не предусмотрено, пенальти пробивается в голову противника, а офсайд зачастую имеет летальный исход. Игроки, дожившие до десятого матча, на всю оставшуюся жизнь получают прозвище "Счастливчик"...

БОЛЕЛЬЩИКИ ОРУТ, ИГРОКИ РЫЧАТ, ГЕЙМПАДЫ РАССЫПАЮТСЯ В РУКАХ...

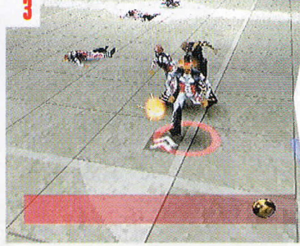
Сумерки кумиров

Скажу вам прямо: эта игра — настоящий шедевр. Подобных чувств я не испытывал с момента выхода третьего Tekken'a. Dead Ball Zone — начинает нравиться еще до завершения заставки. Да, дизайнеры из Rage не зря получают свои деньги! Интерфейс Dead Ball Zone можно смело поместить в какой-нибудь технократический фильм вроде "Джонни Мнемоник", где главный герой должен эффектно взломать компьютерную сеть. Во всяком случае, сиреневые микросхемки, поблескивающие на заднем плане, выглядят весьма модернистски. Но графика в самой игре превосходит любые ожидания.

Подобной динамичности я еще не видел. Крохотные игроки прорисованы до мельчайших деталей, а живописные стычки между нападающими просто поражают своей реалистичностью. Вообще, авторы этой игры сумели совместить две практически несовместимые вещи: Dead Ball Zone замечателен по своим "игровым" качествам и прекрасен по дизайну.

Матчи по дэдболу могут проводиться на любом из полей, входящих в официальный перечень Лиги. Всего же их шестнадцать, однако не подумайте, что вам будет предложен стандартный список однотипных стадионов. "Кроули Парк", названный так в честь величайшего мага XX века Алистера Кроули, представляет собой готический зал, испещренный мистическими символами, а стадион "Карантин" сразу же наводит на мысли об одноименной игре. Но лично меня больше всего восхитило разнообразие дэдбольных клубов.

В чемпионате участвуют тридцать восемь колоритнейших команд, причем каждая из них одета в свои клубные цвета, имеет оригинальный набор игроков и собственный, умопомрачительно удачный логотип. Эти логотипы как раз стали той последней каплей, после которой мое одобрение переросло в восторг. В общем, каждый сможет подобрать себе индивидуальную команду в полном соответствии со своим душевным складом: "Вуду", "Москва", "Киборги", "Ракеты" — это только малая часть клубов, участвующих в соревновании. Я, например, сегодня разгромил команду "Лос-Анджелес", за которую играл мой средний брат, своей непобедимой командой "Лондон". Ведь в спорте главное — воля к победе, а бомбы и бензопилы — это дело наживное.



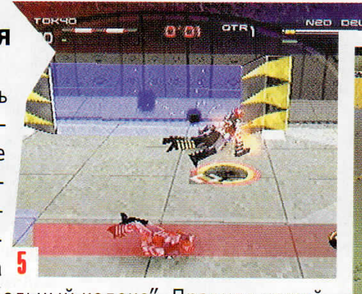


Друг, закурить не найдется?



1 В нашем деле главное — вовремя смыться 2 Обстановка накаляется 3 Вот он, апофеоз! 4 Затишье перед бурей

Опыт философствования молотом



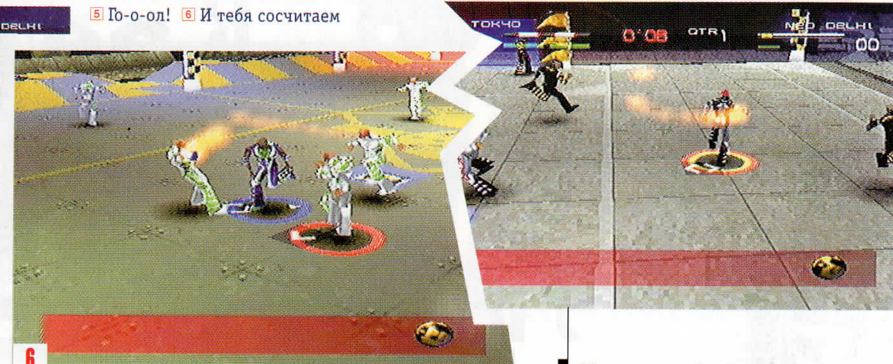
"А при чем здесь бомбы и бензопилы?" — спросите вы. Давайте же поподробнее ознакомимся с особенностями этого спорта и заглянем в "Дэдбольный кодекс". Правила нашей игры просты и незатейливы. Играющий должен любым способом забить мяч в ворота противника. Все. Вы можете применять любые приемы, сбивать соперников с ног, пилить их бензопилами и швырять на силовое поле. Более того, чем больше вражеских дэдболистов будет уничтожено, тем большее уважение заслужит ваша команда. А уж если ваш нападающий в момент вбрасывания успеет провести прямой удар в голову капитану вражеской сборной, то ваша команда будет иметь неплохие шансы на успех. Впрочем, остатки полузабытой демократии еще дают о себе знать: вы не можете отнять мяч у вратаря, находящегося в штрафной зоне. Однако если он покинет вратарскую площадку, то пара полузащитников с бензопилами смогут до конца тайма оставить врага без голкипера.

Вообще, применение оружия чрезвычайно оживляет игру. Плотная вражеская атака в секунду ликвидируется своевременной бомбой, а проход нападающего, прикрываемого двумя защитниками с бензопилами, мог бы сделать честь фильму "Безумный Макс". А уж как эффективны спецудары! Здесь, правда, возникает одно "но": их исключительно сложно проводить. Если в пылу боя не хватает времени на то, чтобы вытащить пилу, то что уж говорить о филигранном искусстве рукопашного боя! Но все-таки потренируйтесь, игра стоит свеч. После двух спецударов вражеская звезда дэдбола, подобно героине циничного анекдота, меняет своего модельера на Джанни Версаче.

Как стать профессионалом

Когда я сыграл первые пять игр в Dead Ball Zone, то поразился сложности этой игры. Да, тактические построения, которые возникают на дэдбольном поле, зачастую поражают своей запутанностью. Но когда ты окончательно привыкаешь к игре, то начинаешь получать огромную радость от триумфа собственных хитроумных комбинаций. Главное — правильно подобрать схему расположения игроков на поле. При выборе расстановки игроков стоит учесть и индивидуальные качества каждого спортсмена. В нападение установите самых быстрых и метких игроков, а в полузащиту поставьте парней с предельным уровнем силы и крутизны. Тут есть свои Рональдо, Ван Бастены и Стоичковы, главное — поставить их на верные позиции. Но Марадона, с его собственническим отношением к мячу, выбыл бы из игры в середине первого тайма.

Красивых проходов с мячом от ворот в дэдболе не бывает. Вражеские защитники и самого изобьют, и шарик отнимут. Здесь надо действовать предельно концептуально. Верно разыгранный мяч, мягкая "бразильская" серия распасовок и резкий завершающий удар неминуемо влекут за собой красивый гол. Помните, как во время чемпионата мира по футболу игрок сборной Хорватии с надписью Sucker на спине постоянно вызывал восторженный вопль комментатора: "Шухер в штрафной зоне!!!". Вот-вот, грамотный пас в штрафную зону может создать в ней такой шухер, что и Sucker'у не снилось. В этом случае есть два варианта дальнейшего развития событий: либо мгновенный гол, либо живописнейшая драка, бессмысленная и жестокая, словно русский бунт. Здесь-то, кстати, и можно потренировать спецудары.



5 Го-о-ол! 6 И тебя сосчитаем

Шухер в штрафной зоне!

...БОМБЫ И БЕНЗОПИЛЫ — ЭТО ДЕЛО НАЖИВНОЕ.



Когда игроки начинают бить друг друга головами и вспрыгивать на шею врага, то игра накаляется до предела. Болельщики орут, игроки рычат, геймпады рассыпаются в руках, а ребята из Rage довольно потирают руки.

Кризисы и бумы современного дэдбола

Если кто-нибудь из читателей подумал, что звуковое сопровождение игры ограничивается одними только воплями, то я должен их разочаровать. Звук в Dead Ball Zone достоин отдельного описания. В этой игре вы можете выбрать один из восьми саундтреков, от эмбиента и прогрессива до джангла и брейк бита. Звуковые спецэффекты тоже сработаны на должном уровне. Конечно, парни, которые могут жевать зубами битое стекло и открывать консервные банки с помощью косого взгляда, должны издавать весьма колоритные звуки. Здесь нет простых и невыразительных постукиваний и потрескиваний, стандартный "бум"в дэдболе звучит так: "ББУУУММ!!!". А мягкий звук включаемой бензопилы и вкрадчивый женский голос "Weapon activated..." давно уже вызывают у моих друзей нервные возгласы. Вот такая игра, этот Dead Ball Zone. Так что если на улице опять шумит дождь, на душе скребутся кошки, а "Спартак" проиграл "Динамо" (или "Динамо" проиграло "Спартаку", будем политкорректны), то вставьте компакт с Dead Ball Zone в любимый PSX. И настроение сразу же исправится, уверяю вас!







Kagero Deception 2

Ловушка для маньяка

Т.С.Гарп



Вышедшая на PlayStation в 1996 году, игра Tecmo's Deception всех впечатлила своим цинизмом, жестокостью и необычным геймплеем. Чем же порадует ее продолжение?

Волшебная сила концепции

Начинается все с того, что дама в красном склоняет меня убить совершенно безобидного на вид мужчину, этакого среднестатистического россиянина средних лет в джинсах и майке. Сначала она долго меня уговаривает, а героиня лишь согласно кивает головой: да, мол, ясно, полностью поддерживаю... Потом, ориентируясь по карте, я нахожу несчастного, обмениваюсь с ним парой фраз и из чистой вредности убиваю (хочется ведь испытать оружие). Предсмертный вопль, потрясание кулаком, лужа крови, а затем надпись: mission 1 clear. За что я укокошил парня, убей бог, не знаю.

ПОДБОРОДКИ — ОДИН К ОДНОМУ ОСТРИЯ ШТЫКОВЫХ ЛОПАТ.

Забавно, но заканчивается игра тем, что я убиваю ту даму в красном. Убиваю, а потом довольно долго сижу над ее телом и часто-часто хлопаю своими громадными серыми глазами. Еще в одной промежуточной миссии я разделываюсь с девочкой лет восьми... Ну да ладно.

Так или иначе, сюжет в Kagero — не самое главное, вернее, даже совсем не главное. Так же, как не главное в игре и графика, и озвучка, и даже то, что героиню почти всегда показывают сзади, как Лариску Крофт. Все в игре достаточно обыкновенно, кроме одного: вашим единственным оружием против всех неприятных людей, встречающихся на протяжении 25 миссий, являются ловушки.

Вот одно реальное достоинство Kagero, и вот почему я без насилия над собой прошел эту игру от начала до конца. Концепция, господа, концепция! Когда есть концепция, пусть даже небрежно реализованная, можно простить очень многое. А когда ее нет... ну что ж, не будем максималистами: когда нет концепции, может выручить графика!

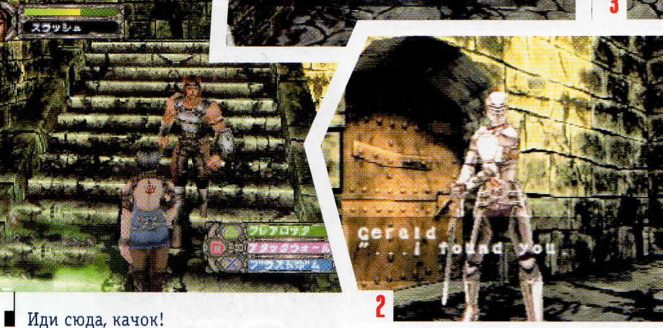
Ловушки: колотушкой да по макушке

Итак, концепция. Все очень просто. Вы — беззащитная девушка, ручки у вас слабые, сердечко нежное, вам не идет бить людей ногами и расстреливать их из всякого рода шотганов. Вместо этого вы заманиваете их в ловушки. Ловушки бывают трех типов: те, которые роняют увесистые предметы с потолка, те, которые высовываются из пола (иногда острым концом (брррр), и те, которые плюются всякой дрянью из стены. Технология заманивания врагов элементарна: устанавливаете ловушку, встаете за ней как приманка и ждете, когда к вам прибежит болван с чугунным AI. Как эти ребята летают и с каким грохотом стукаются о пол, попавшись на специальную ловушку-мину!

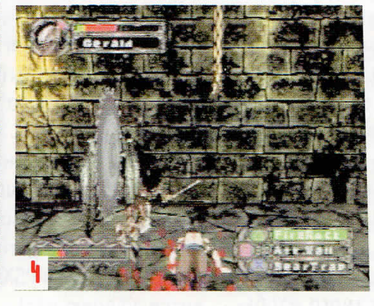
Изобретение всяких садистских способов уничтожения злодеев и есть главный смысл и главный кайф Kagero. Специально для этого в некоторых комнатах имеются хитроумные приспособления, как-то: электрический стул, зазубренное колесо, камин и т.д. Сочетание этих полезных вещей с определенными видами ловушек иногда дает удовлетворительный результат. Например, можно проткнуть надвигающегося на вас противника пикой снизу, а затем, пока он отходит





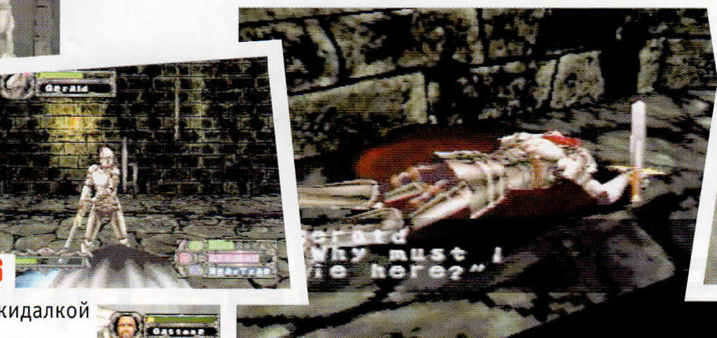


Иди сюда, качок!



1 Угадайте, зачем здесь это колесико? 2 Рыцарь. Железный. Во всей красе 3 Типичная для Kagero картина. Мрачно, но красиво 4 Отлеживаясь в луже крови...





5 Он скоро отбросит коньки, а у вас еще все впереди. Стоит задуматься над смыслом жизни... 6 Спокойный и самоуверенный. Еще один шаг, и из вашего тела брызнет кровь

А все-таки вы красавица!

от потрясения и боли, задвинуть его каменной плитой на электрический стул или закинуть специальной кидалкой в горящий камин.

Конечно, для отчебучивания подобных трюков необходим некоторый расчет и смекалка. Каждой ловушке требуется определенное время для зарядки, прежде чем она может быть запущена. Кроме того, приходится учитывать скорость и подгадывать маршрут врага, а также следить, чтобы самому не попасть под заточенный маятник или шипы, время от времени вылезающие из пола.

В одной комнате можно разместить не более трех ловушек: по одной каждого вида. Между миссиями вы имеете право покупать на кровно (поймите меня правильно) заработанные бонусы новые ловушки и заменять ими старые.

Приятно то, что устанавливать западню можно спокойно, без спешки. Пока вы размещаете ловушки или смотрите на карту, игра приостанавливается.

В нескольких начальных миссиях ваши враги ведут себя, как полные валенки. Охотятся за вами поодиночке (одного доконаешь, появляется другой), ловушек в принципе не боятся, ходят медленно, метательным оружием не пользуются. Таких убивать — что семечки щелкать. Направили плевательную установку на дверь, спрятали в полу у входа штырь, подвесили над порогом каменюку и стойте, поджидайте.

Позже появляются противнички с хитрецой, которые могут и с карты вдруг исчезнуть, и появиться за спиной неизвестно откуда, и засаду вовремя почуять. Впрочем, все это именно хитреца, а не AI. Действуют они все равно бестолково, напролом. Например, если при входе в комнату получают гранатой в лоб, убегают, но вскоре прибегают обратно и, естественно, получают снова. Никакого реального сопротивления они вам оказать не могут. Только в 9, 10 и еще нескольких миссиях игра почему-то становится удивительно сложной: пока вы охраняете ценную магическую статую, в комнату со всех сторон лезут злоумышленники, да еще чуть ли не все разом, да еще кидаются в вас чем ни попадя.

Графика

Графика в игре грубая, однако не без приятности. Сделано очень небрежно, но почему-то не раздражает. По качеству и по ощущению близка к Nightmare Creatures. Естественно, падая на лестницу, половина убитого вами фраера утопает в ступеньках, об этом можно и не говорить. Искры, которые летят из рельефного изображения в комнате, просвечивают в коридоре за стеной. Лица — из двух плоских кусков с натянутой поверх текстурой. Подбородки — один к одному острия штыковых лопат. Все такое мрачно-серое, подобающее обстоятельствам. И тем не менее не раздражает. Бог его знает, почему.



Звук

Кроме предсмертных хрипов, никаких звуков герои Kagero не издают. Для обмена информацией используются субтитры. Зато на протяжении всей игры слышна музыка: протяжная, тревожная, мрачная. Иногда она сменяется взволнованным будоражащим мотивом, иногда хоралом, а иногда угрожающим скрежетом, буханьем и потрескиванием. В общем, очень славно.

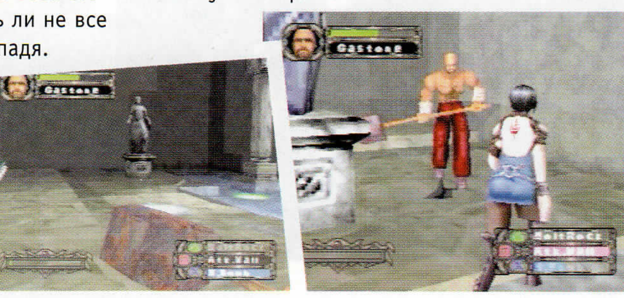


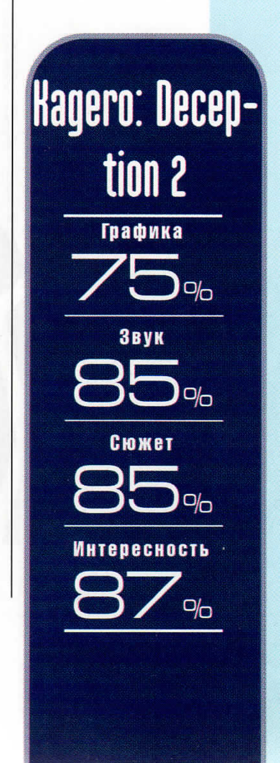
Резюме

Игра Kagero сделана довольно небрежно. Миссии слишком однообразны, почти все противники либо глупы и беспомощны (таких большинство), либо используют нечестные приемы: прыгают из одного конца коридора в другой, летают по воздуху; не открывая дверей, проникают в комнату, где вы прячетесь... В общем, игра недоработана.

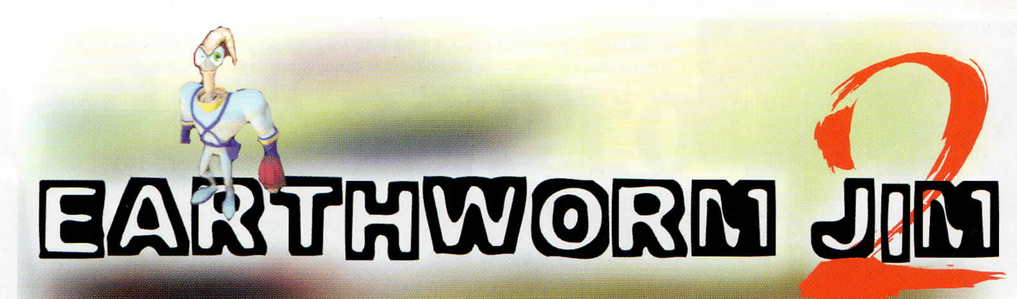
И тем не менее, Kagero — это нечто. Концепция игры не только оригинальна, она гениальна. Странно, что никому раньше не пришло в голову сделать что-то подобное. Возможность экспериментировать с ловушками, изощренно издеваясь над врагами, перевешивает все недостатки.

Советую поиграть.









Это вам не просто червяк!

Андрей Карасев



Разработчик Shiny
Издатель Virgin Interactive

Мы уже писали в №3 за этот год, что близится выход Earthworm Jim 3D. На пороге этого знаменательного события стоит оглянуться и вспомнить, какой была предыдущая игра в этой серии. Забегая вперед, скажу, что она была (и остается по сей день) Игрой с большой буквы — отличная прикольная аркада с неповторимым юмором. Такие игры всегда редкость.

Что было в первой части

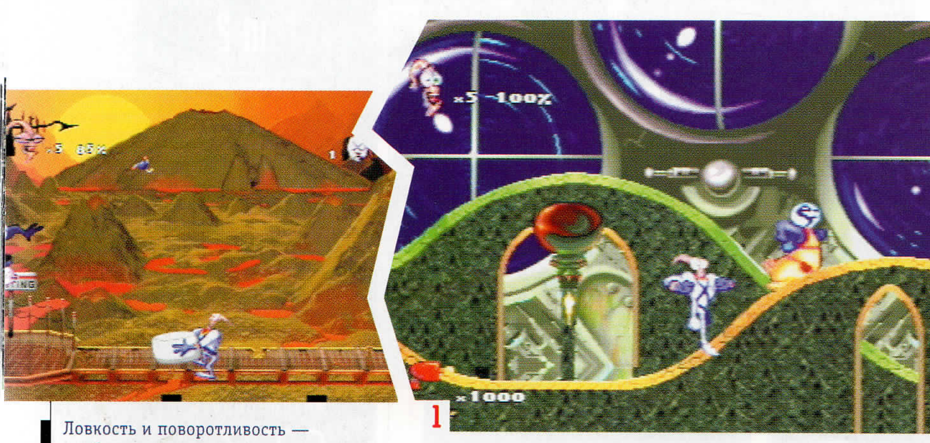
Жил-был скромный, никому не известный червяк, копал свои туннели, как говорится, никого не трогал. А в это время в космосе, высоко над головой нашего героя, гремели межгалактические битвы. И вот во время одной из них на бедного червяка свалился суперскафандр, любознательное беспозвоночное заползло в него и... изумленным взорам публики предстал красавец-супергерой — Earthworm Jim. Далее события развиваются следующим образом: Jim узнает, что вредная принцесса с непроизносимым именем упекла в темницу свою очаровательную сестру (с не менее непроизносимым именем). Настоящий суперчервяк не может остаться в стороне! Jim бросается на выручку. Он отважно сражается со всевозможной гадостью, побеждает ее и, в конце концов, спасает красавицу.

НАМ, ОТВАЖНЫМ ЧЕРВЯКАМ, ЗАДУМЫВАТЬСЯ НЕ ПРИСТАЛО!

Принцесса спасена, о чем же тогда вторая часть?

Героический червяк спас принцессу, но тут выяснилось, что у нее есть свои представления о том, какими должны быть принцы. Призвав на помощь свою недюжинную смекалку и обаяние, Jim доказывает принцессе, что он достоин ее внимания, но, оказывается, враг не дремлет! Психованная космическая ворона, знакомая игрокам по первой части, умыкает принцессу прямо у Jim'а из-под носа! Придется освобождать красотку по второму разу. Не беда — настоящему герою все нипочем.

В погоне за наглыми похитителями Jim путешествует по футуристическим мирам, сражаясь против инопланетных сподручных вороны. Уровни абсолютно разные, при этом каждый из них создан с неподражаемым юмором. Художники постарались — принцессу придется искать на свалках, в пещерах и в абсолютно нереальных мирах, не поддающихся описанию. На одном из уровней вам придется бегать с подушкой и спасать щенков, которых ворона выкидывает из окна. На другом пробивать дорогу к боссу — толстой гусенице — че-



Ловкость и поворотливость — необходимые качества для ловли неопознанных летающих объектов



1 Никуда не денешься, все равно догоню 2 Корова — не перышко, но закинуть наверх надо



3 Адское это дело — путешествие по гастрономическому раю 4 Если запрыгнуть повыше, то можно получить неплохой бонус

Хорошо вооруженный червяк — неожиданность для врагов!

рез шахты, причем на время! То, что червяк слегка не в себе, ясно с самого начала, но вот о душевном здоровье сценаристов я забеспокоился только поиграв часок-другой...

Игры могут быть хорошими по сюжету, графике, динамичности, да много еще по чему, но обычно игра берет чем-то одним. В червяке Jim'е мне понравилось сразу все! Нетривиальный сюжет, красочная качественная графика, а чего стоит юмор!

Очень необычный юмор — вот что больше всего привлекает в игре. Все, от дизайна уровней до внешнего вида боссов, выполнено в едином, сумасшедшем стиле. Как вам понравится босс — дверь на ножках? Вот и мне тоже! В другом месте придется уворачиваться от падающих сверху разъяренных старушек с зонтиками. Короче, полный сюр.

Графика сделана на очень достойном уровне, пусть картинки не трехмерные, а плоские, но зато какие. Тщательно прописанные детали, сочные цвета. Непойманные вами щенки расплываются симпатичными лужицами, но смотреть на это нет времени, надо ловить следующих. И так всю игру — графика достойна того, чтобы ее рассматривали отдельно, как произведение искусства, но азарт, атмосфера игры не дает расслабиться — вперед и только вперед! А может, так и задумано, что, пройдя игру десять раз, вы захотите пройти еще и в одиннадцатый, чтобы получше рассмотреть картинки? Посмотрев на червяка, можно твердо сказать: полигоны — это не главное.

Что может герой

Итак, попав на эти фантастические уровни, Jim бросается искать свою ненаглядную принцессу. Чем мы можем ему помочь? Мы можем пострелять по злобным марсианам-осьминогам из автоматической суперпушки, подобрать пару-другую бонусов, превращающих суперпушку в суперсуперпушку, да мало ли что еще. Нам, отважным червякам, задумываться не пристало, вперед и только вперед! С дороги!

Э, нет, как бы не так, задуматься придется! Определенные уровни просто нереально пройти быстро и с первого раза, а над некоторыми, возможно, придется биться несколько дней.

Настоящий герой может все или почти все — Jim может прыгать, бегать, размахивать хлыстом, прилепляться ненадолго к потолку и даже использовать

НА БЕДНОГО ЧЕРВЯКА СВАЛИЛСЯ СУПЕРСКАФАНДР.

небольшой парашют. При этом кнопки расположены довольно удобно, геройствуйте на здоровье.

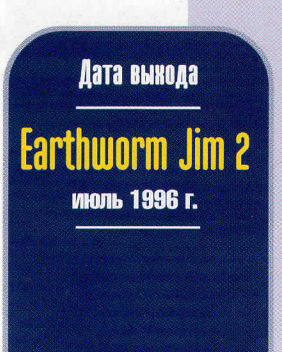
Музыка подобрана со вкусом, но не удивляйтесь, когда на смену героической, почти бравурной теме придет что-то расслабленное в стиле Enigma. Ведь отважный герой — червяк, ему позволительно иметь такой музыкальный вкус.



Резюме

Эта игра — настоящий оттяг, она понравится и любителям расстреливать полчища врагов, и поклонникам прыжков a la Тарзан, и охотникам поломать голову, хотя по такой жаре-то! Советую запастись прохладительными напитками — игра затянет надолго. Да, вот еще: Общество защиты животных может не заваливать нас гневными письмами об издевательствах над беззащитными беспозвоночными — Jim вооружен и очень, очень опасен.









И это все о нем...

Артем В. Безродный



1 блок
Разработчик
Naughty Dog
Издатель
Sony

Каждая игровая платформа обладает играми-символами, названия которых прочно ассоциируются с именем именно этой игровой приставки. Для ушедших в небытие Sega Saturn и Panasonic 3DO это были Panzer Dragoon и Road Rush соответственно, для продолжающей свое развитие Nintendo — Donkey Kong и эпопея о братьях Марио. У PlayStation же, по-моему, — это в первую очередь Ridge Racer, Tekken и самая веселая в мире аркада Crash Bandicoot.

Появление героя

Рассказанная всему игровому миру осенью девяносто шестого история о похождениях забавного австралийского зверька бандикута раз и навсегда сняла ярлык однотипности с платформенных игр. В Crash Bandicoot все было ново, все удивляло: прекрасная трехмерная графика, совершенно необычный дизайн уровней, обилие забавных и совершенно не злобных врагов, а также море юмора и комичных ситуаций. Однако лично меня в этой игрушке больше всего привлекала безграничность фантазии разработчиков-гениев из Naughty Dog. Поселив своего персонажа в полностью трехмерном мире, они хорошо позаботились о том, чтобы прогулки по нему никому не были скучны. Первый же уровень Bandicoot обескураживающе предлагал играющему попутешествовать по джунглям Океании не как обычно вдоль экрана, а вглубь, причем имея возможность свободно передвигаться в пространстве в любом направлении.

ОПИСЫВАТЬ ВСЕ ПРИКОЛЫ ИЗ CRASH BANDICOOT — ЗАНЯТИЕ БЕЗНАДЕЖНОЕ.

Вскоре выяснялось, что это только цветочки, а ягодки — впереди: убегание от катящегося по пятам огромного каменного шара, поездки на разбушевавшемся кабане, прогулки по висячему мосту в тумане, разрушенный замок, где нерасторопному игроку предлагалось пройтись среди ям и ловушек в полной темноте, а также очень динамичные и совершенно не похожие друг на друга, традиционные для аркад поединки с боссами. Все это превосходно дополняло качественное графическое оформление уровней и озорной юмор, иногда даже заставляющий позабыть о самом процессе игры. Описывать все приколы из Crash Bandicoot — занятие безнадежное, не хватит журнального места.

О наличии кучи скрытых бонусов и всевозможных секретов, я думаю, можно даже и не говорить — это обязательная составная часть любой приличной аркады.

К недостаткам игрушки можно было отнести лишь очень неудобную систему сохранений, заставляющую по многу раз проходить одни и те же уровни. Звук же был хоть и без особых претензий, зато очень гармонично вписывающийся в антураж игрушки, а зачастую еще более усиливающий комичность ситуаций из жизни добродушного бандикута и его врагов.

Вариации на тему

Сумасшедший успех первой части игры, конечно же, не мог не сподвигнуть разработчиков на создание продолжения. То, что приключения Crash'а не закончатся победой над мучителем зверей, доктором Нео Кортексом, и долгожданной встречей с возлюбленной, было настолько очевидно, что некоторые игроманы начали с нетерпением ждать, что же еще новенького придумают ребята из Naughty Dog во втором Crash Bandicoot, еще и не дойдя





Из-за него и начались все неприятности Crash'а

1 Местная каменная баба 2 Съест или не съест? 3 Один из островов архипелага



4 Такой снежный комочек способен задавить не только маленького Bandicoot'a 5 Моторная лодка — это хорошо, не все же ногами топать

Этого босса предстоит победить на последнем уровне

до конца первого. И, не заставив себя особо долго ждать, примерно через год после дебюта Naughty Dog, с помощью SCEA и Universal Studios, выложила на рынок продолжение похождений всем полюбившегося австралийского зверька.

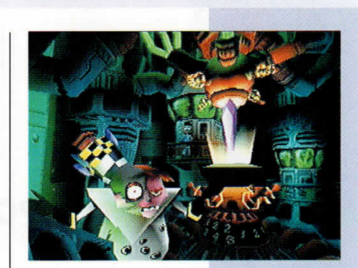
Новая игра получила немного усовершенствованный графический движок: полностью исчезли типичные для PSX проблемы с выпадающими полигонами и "проваливанием" за ландшафт, проявлявшиеся в некоторых местах в первой части игры. Существенно был изменен стиль прохождения: Crash сражается с врагами, не передвигаясь последовательно от уровня к уровню, а имея возможность, с помощью играющего, выбирать порядок прохождения в пределах большого уровня, составленного из шести маленьких. Соответственно, модифицирована в сторону улучшения и система сохранений игрушки. В остальном же это ни на йоту не потерявший шарма и веселости, озорной Crash Bandicoot. Нет, конечно же, у разработчиков хватило фантазии придумать совершенно новый сюжет, нарисовать новые уровни, изобрести еще более оригинальных и забавных врагов, подарить главному персонажу новые средства передвижения, добавить ему новые движения (особенно хороши полярные этапы игры, а также катание на водном мотоцикле и паническое удирание от разъяренного белого медведя), но в целом это был всеми любимый старый добрый Bandicoot. Но такова, похоже, судьба всех продолжений популярных игр — быть, более или менее удачной, копией оригинала. К счастью, можно констатировать, что ребятам из Naughty Dog достало таланта, руководствуясь принципом "не навреди", создать не менее красивое, не менее смешное и одновременно очень похожее и достаточно оригинальное продолжение популярной игры.

Момент истины

И вот теперь настал, очевидно, решающий момент в эпопее о Crash Bandicoot'e. Совсем скоро увидит свет Crash Bandicoot 3. Что ждет жаждущих геймеров — совершенно новая игра или чуть переработанная калька предыдущих версий? Сможет ли Naughty Dog создать что-нибудь необычное и в то же время, ценя старых фанатов игрушки, не слишком далеко отойти от оригинала?

В том, что нас ожидают новые уровни, полчища новых врагов и другие изменения в том же духе, можно не сомневаться. Уже объявлено, что в очередном продолжении Crash сможет прокатиться на крошке динозаврике, маленьком тигренке и на подводном скутере, а кроме того, он приобретет еще пару новых движений вдобавок к уже имеющимся. О персонажах, пытающихся противоборствовать главному герою в нелегком деле соперничества с доктором Кортексом, особо не сообщается, но совершенно ясно, что они будут выполнены в манере первых двух игр и с присущими разработчикам юмором и фантазией.

ПОЛНОСТЬЮ ИСЧЕЗЛИ ТИПИЧНЫЕ ДЛЯ PSX ПРОБЛЕМЫ С ВЫПАДАЮЩИМИ ПОЛИГОНАМИ.



Существенным мне кажется заявление о том, что в новой игрушке появятся этапы, в которых главную роль будет играть младшая сестра Крэша — Коко, правда, пока не понятно, будет ли существенно отличаться друг от друга стиль игры за этих персонажей.

В дополнение обещается более жесткая привязка сюжетной линии к дизайну уровней и геймплею. Пытаясь вернуть на круги своя колесо истории, пущенное под откос коварным доктором, нашему герою придется побывать в эпохе динозавров, в мрачном средневековье, в феодальном Китае времен расцвета и даже в затерянной Атлантиде. Неизвестно, решится ли Naughty Dog на пересмотр своей политики в отношении звуковых эффектов. До сих пор в процессе игры мы слушали не слишком сочные, нарочито упрощенные, но очень точно передающие стилистику и аркадный дух игрушки звуки, но в данный момент, по-моему, это придется по вкусу только старым фанатам игры, а вот что скажут игроки, еще не знакомые с данной серией, не известно.

Посему, на поверхности лежит пока только следующий вывод: Crash Bandicoot — практически не имеющая конкурентов на PSX аркада, ставшая своего рода символом этой приставки, третья реинкарнация австралийского зверька, вероятнее всего, будет выполнена в том же ключе, что и предыдущие две, однако пока до конца не ясно, насколько велик потенциал разработчиков и сумеют ли они удовлетворить чаяния заядлых поклонников серии, а заодно привлечь новых фанов, готовых часами бегать, скакать и прыгать вместе любимцем публики Crash Bandicoot'ом.



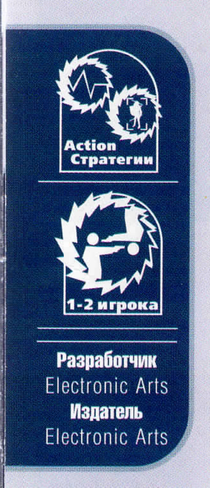
Дата выхода

Crash Bandicoot 1
4 сентября 1996 г.

Crash Bandicoot 2
4 ноября 1997 г.







Разработчик Electronic Arts
Издатель Electronic Arts



Полный вперед!

Олег Бисярин

Морской бой, стало быть? Ну да, конечно же: школа, задняя парта, тихий шепот: "А-восемь!" — "Ранил..." И противный голос учительницы, с остервенением рвущей в клочья листок с почти выигранной партией...

Тема морских сражений никогда не оставалась без внимания в геймерской среде: тут и те самые клетчатые листочки, и раскладные настольные игры, и пятнадцатикопеечные игральные автоматы, и поделка "Торпедная атака" для калькулятора МК-62 с числовым программным управлением... Бесчисленные варианты для разнообразных БК, РК и ZX... И вот, наконец, Battle Stations. Real time, real 3D и прочие "real", обеспечивающие долгожданную смычку реальной реальности с реальностью виртуальной.

МУЗЫКА ГЕРОИЧЕСКАЯ, НО РАЗДРАЖАЕТ НЕ СЛИШКОМ.

Время топить

Ну-с, чем нас может потешить Battle Stations? Перво-наперво, здесь имеется два режима — Arcade и Campaign (при игре вдвоем второй называется War Games). Говоря по-нашему, просто игра, и игра со стратегическим уклоном. Опишем же их по порядку.

Итак, Arcade. Здесь все просто — можно выбрать корабль и сразиться с компьютерным или живым противником. Прекрасно подходит для того, чтобы приобрести начальные навыки управления кораблями — а это не так легко, как может показаться поначалу. На выбор предлагается восемь типов кораблей, каждый из которых обладает своим уникальным сочетанием достоинств и недостатков, а знакомство с ними — залог успешной карьеры в рядах военно-морских сил.

Aircraft Carrier. По-русски — авианосец. В комплект поставки входит три бомбардировщика. Паратройка боевых вылетов — и противник с копыт... то есть с колес... короче, с гребных винтов. Помимо этого авианосец имеет самую большую дальность стрельбы.

Battleship. Пушек здесь целых три, и стреляют они довольно далеко, так что, наловчившись управляться с ними, можно одолеть противника, не прибегая ни к чему другому. Кроме того, к этому кораблю прилагается вертолет, "заточенный" на борьбу с подводными лодками. Сам летает, сам ищет лодку, сам ее торпедирует — очень удобно.

Cruiser. Весьма маневренный корабль, способный к тому же выпускать три ракеты одновременно. При грамотном управлении становится практически непобедимым.

Destroyer. Быстро плавает, хорошо маневрирует, две пушки, одна торпеда, радар для поиска подводных лодок. Короче, всем сестрам по серьгам.

Patrol Boat. Эта маленькая лодочка плавает быстрее всех и поэтому может отлично уворачиваться от выстрелов "старших братьев". Наилучшая тактика — поближе подплыть к противнику, произвести торпедный удар и поскорее смыться, пока враг не успел опомниться.

Mine Layer. Сам корабль исключительно медлительный и неповоротливый, но мины — это что-то! С непреклонностью бульдога они преследуют вражеский корабль, и в конце концов догоняют.



Сначала проводим рекогносцировку





1 Противник пытается улизнуть... 2 ...но не тут-то было, меткость наводки не подвела 3 Пленных не брать!





4 Этот покрепче, но мы его раздолбаем по частям
5 Когда горит противник — это всегда красиво

Нас тоже серьезно потрепали

Submarine. Подводная лодка отличается от всех остальных кораблей умением погружаться под воду. Главное достоинство: ее при этом не видно. Главный недостаток: ее не видно и тому, кто ею управляет, так что задача становится весьма нетривиальной... Правда, противник может воспользоваться радаром, в результате чего на поверхности появится зеленое пятно, указывающее на положение лодки, но и при этом она останется неуязвимой для пушек и ракет. Так что здесь следует применять либо торпеды, либо глубинные бомбы. Последние особенно эффективны, поскольку не требуют точного попадания.

Troop Transport. Основным предназначением этого корабля является высадка десанта на наземные объекты, поэтому в режиме Arcade он практически бесполезен — плавает медленно, а из вооружения на нем всего одна пушка.

Итак, корабли выбраны, бодрый голос произнес: "Battle stations!" (сразу вспоминается незабвенное "Round one... fight!"), и сражение началось. Все вполне трехмерно и с достаточной долей реалистичности. Корабли дымятся и горят в соответствии с нанесенными повреждениями. При окончательном поражении побежденный корабль загорается весь, и в разные стороны разлетаются трехмерные кусочки (одно жалко — не показывают нам, как они тонут).

Кнопок много, но придется разобраться. Прицел, в принципе, самонаводящийся, но при желании ему можно помочь. Музыка героическая, но раздражает не слишком.

Играть с человеком довольно интересно, но вот с компьютерным противником... Такое чувство, что он сам впервые играет в эту игру, и при этом куда менее сообразителен, чем вы. Впрочем, для изучения имеющегося арсенала это как раз подходит.

Море в клеточку

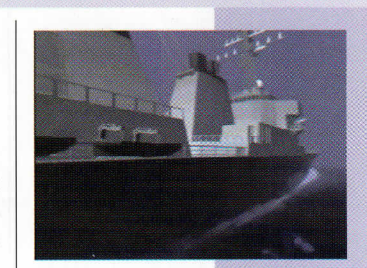
Второй режим, стратегический, предполагает выполнение некоторых миссий при помощи ограниченных сил: захват наземного объекта, блокирование вражеских грузоперевозок, поиск секретной подводной лодки... Десяток миссий, пять противников-адмиралов на выбор. Каждый адмирал действует по-своему, так что соскучиться не успеете.



Карта, вид сверху. По карте в реальном времени перемещаются корабли. При достаточном сближении по желанию одной из сторон может произойти такой же бой, как и в режиме Arcade, за исключением одного момента: информация о нанесенном кораблю ущербе сохраняется, и в следующем бою у корабля будет ровно столько энергии, сколько осталось после предыдущего...

Вот тут уж компьютер играет в полную силу! И куда девалась его тупость, так помогавшая нам в аркадном режиме? Пройти первую миссию не слишком тяжело, но чем дальше, тем становится сложнее. Однако не отчаивайтесь, все выполнимо...

ПАРА-ТРОЙКА БОЕВЫХ ВЫЛЕТОВ — И ПРОТИВНИК С КОПЫТ...



Друзья в полосочку

Впрочем, все-таки гораздо интереснее играть не с компьютером, а с живым человеком. Здесь предлагается три варианта. War — борьба до победного конца, то есть до тех пор, пока все корабли одного из игроков не будут уничтожены. Capture the Flag — здесь требуется потопить вражеский флагман. В третьем варианте, Capture the Harbour, нужно захватить гавань противника, высадив в ней десант. Казалось бы, чего там — отвести туда свой десантовоз, и дело сделано... Однако эти десантовозы настолько уязвимы, что для начала придется основательно расчистить для них дорогу.

Интересный момент. Каждый игрок может выбрать, под флагом какой страны он будет сражаться. Разных флагов игра знает множество, а для каждой страны определен соответствующий набор кораблей. Чем руководствовались разработчики, устанавливая неодинаковое количество различных типов кораблей для разных стран, я не знаю, однако можно найти набор, больше всего соответствующий личным вкусам и пристрастиям. В конце концов, есть возможность выбрать корабли самостоятельно.

Итак, резюмирую: Battle Stations — хорошая игра. Играть в нее в одиночку надоедает довольно быстро, однако при игре вдвоем она может стать хорошей альтернативой "мочиловкам" типа Tekken и Mortal Kombat...

Дата выхода

Battle Stations

август 1997 г.





Спасение Олимпа

Олег Бисярин



Завязка у этой истории достаточно стандартная, хоть и на древнегреческий лад. Злой и нехороший бог с неблагозвучным именем Гадес задумал взять власть над миром в свои немытые руки. Звезды, выстроившись в ряд, словно пионеры на утренней линейке, пообещали ему полный успех в этом предприятии, с одной лишь маленькой оговоркой. Есть на свете человек, способный помешать Гадесу. Догадайтесь — кто?

Геркулес как оплот мирового спокойствия

Итак, нашему герою выпала честь спасти если и не всю Вселенную, то по крайней мере гору Олимп — а это, согласитесь, тоже немало. Естественно, Геркулес обладает всеми необходимыми качествами потенциального спасителя мира и прилегающих окрестностей! Атлетически сложен (как и полагается древнему греку), быстро бегает, высоко прыгает, способен ударом кулака разнести скалу приличных размеров. Короче, такому парню надо лишь показать, что именно нуждается в спасении, а уж за ним не заржавеет... Впрочем, это всё присказка. Возьмемся же за сказку.

ОЧЕНЬ ДАЖЕ УДОБНО — ВСЕ-ТАКИ ЛОШАДЬ С КРЫЛЬЯМИ.

Слоеный пирог

С первого момента игры на вас веет ностальгией. Добрый старый жанр — двухмерная ходилка с голубыми небесами, зелеными деревьями, ласковым солнышком и развешанными там и сям в воздухе монетками. Иди себе слева направо, любуйся рассыпанными по ландшафту обломками античных шедевров, прихлебывай чай с вареньем и вспоминай первую учительницу.

На поверку пирожок оказался слоеным. Уже к середине первого уровня обнаружилась возможность перемещаться по оси Z, то есть "вглубь экрана", хотя лишь в специально отведенных местах. В лесу эти места выглядят как этакие тропинки, которые смотрятся достаточно неестественно и больше раздражают, поскольку при виде сбоку персонаж половину времени проводит за кустами, деревьями и прочими естественными преградами, где вполне может скрываться разная нечисть. В городском пейзаже, с лестницами и колоннами, все более или менее нормализуется.

Дальше — больше. Есть несколько уровней, на которых неведомые силы прямо-таки тащат героя вдоль этой самой оси Z! Вам остается лишь обходить и перепрыгивать всевозможные препятствия, которые так и норовят познакомиться с вами поближе. К сожалению, довольно часто им это удается. (Насколько часто — зависит только от вашей ловкости!)

И это еще не все! На одном из уровней герой окажется в круглом каньоне, где ему придется сразиться с Лернейской гидрой — большой, зубастой и, что самое интересное, неподдельно-трехмерной. Главный фокус: одну голову отрубаешь, три отрастает. Успеха!

На другом уровне (в столь же круглом помещении) вас поджидает Медуза Горгона. Вот уж действительно хороша тетенька! От ее пристального взгляда незадачливый игрок быстро превращается... не в камень, как ошибочно полагали древние греки, а просто в гейм-овер. Прическа Медузы состоит из охапки буйно шевелящихся змей, время от времени изрыгающих клубы зеленого пламени, а топает эта дама так, что с потолка сыплются огромные булыжники. Все это создает непередаваемую атмосферу праздника. Биться, правда, придется не с самой Медузой, а с ее костлявыми друзьями, во множестве появляющимися из-под земли.

Есть и уровень, подозрительно напоминающий классическую "космическую" стрелялку: лети только вперед, стреляй по всему, что движется, облетай все, что не движется, подбирай все, что высыпается. Тут, правда, космосом и не пахнет: лететь придется над теми же любезными глазу археолога пейзажами. В качестве врагов выступают эскадрильи славных птах, которые перестраивают свои ряды словно заправские звездолеты. Ну а летательным аппаратом вам послужит верный Пегас. Очень даже удобно —





Это не диалог — просто местный козел попался по пути

1 Этот кросс покруче марафонского забега 2 Как хищник в цирке — через горящий круг

3 Толпа обезумевших фанаток Геркулеса



все-таки лошадь с крыльями.

Напоследок, как того и требуют законы жанра, вас ожидает схватка с самим Гадесом. Советую хорошенько намять ему бока. Справившись с ним, Геркулес не только вызволит свою невесту из царства мертвых, но и прославит себя в глазах богов и прочих героев. В финале молодожены прибывают прямым ходом на Олимп. Объятия! Занавес.

Птички и пчелки

Фауну, населяющую этот чудесный мир, можно условно разделить на две категории — безобидную и зловредную. Безобидная состоит в основном из этаких симпатичных овечек, которым вы (даже при всем желании) не сможете причинить ни малейшего вреда. Есть еще и колоритнейшие местные жители, наблюдение за которыми может оказаться достаточно интересным занятием.

Зловредная фауна, как и следует ожидать, куда более разнообразна. В первую очередь, конечно же, следует упомянуть пернатых друзей — судя по внешнему виду, сделанных из какого-то авиационного сплава. Звук, с которым они разлетаются на кусочки под ударами вашего меча, только подтверждает это предположение.

Здесь встречаются и разнообразные античные существа: здоровенные кентавры, снабженные тяжелыми дубинами, нервно размахивающие хвостами грифоны, гарпии, нарушающие сон мирных жителей, пышущие огнем драконы... (Пардон, но драконы — это, кажется, по китайской части? Впрочем, неважно.) Кроме того, присутствуют и просто нехорошие люди с колющим и режущим оружием, словно бы сошедшие с рисунков видных древнегреческих карикатуристов, а также облаченные в хитоны скелеты — вероятно, в прошлом принадлежавшие товарищам вышеупомянутых нехороших людей.

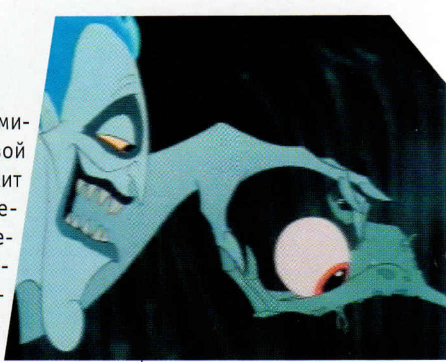
Кстати, об оружии. К услугам Геркулеса — масса разнообразных средств личной защиты и не менее личного нападения, однако поскольку древнему греку не полагается носить ныне привычное что-нибудь о шести стволах, все оружие, вне зависимости от принципа действия, оформлено в виде мечей. Во-первых, конечно же, стандартный, то есть классический — безо всяких там побочных эффектов. Потом меч, излучающий молнии, — этот уж наверняка от папаши Зевса достался. Еще есть меч, который стреляет огненными шарами — причем самонаводящимися! Такой шар может долго гоняться за врагом по всему экрану (обычно догоняет). Наконец, присутствует и самый крутой образец, который по идее должен истреблять все живое вокруг себя — на самом деле, он совсем не эффективен. Не рекомендую.

До кучи к оружию можно отнести еще и шлем, делающий героя неуязвимым. Естественно, ненадолго.

На звук и цвет...

Теперь о том, как все это сделано.

Графика, на мой взгляд, просто великолепная. Дисней, господа, Дисней... Не буду много говорить — сами все увидите. Помимо собственно игровой графики, игра содержит достаточное количество отличной диснеевской анимации. (Неудивительно — ведь игра сделана по мультфильму... Жаль, что он не поместился на диск целиком.) Короче, лучше один раз увидеть... А еще лучше — не один.



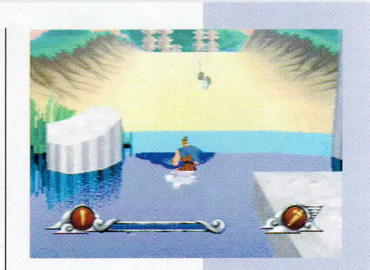
Главный босс игры — Гадес, по совместительству бог Подземного Мира

Хороша и фоновая музыка, также выдержанная в духе диснеевских мультиков. Да и о звуковых эффектах нельзя сказать ничего плохого. Ну а в озвучивании персонажей принимали участие такие знаменитости, как Дэнни ДеВито и Джеймс Вудс.

Управлять персонажем очень легко, и это еще больше увеличивает привлекательность игры. Ведь иногда и в неплохую, казалось бы, игру бывает неприятно играть из-за неудобного или запутанного управления. К счастью, это совсем не тот случай.

...ПЕРСОНАЖ ПОЛОВИНУ ВРЕМЕНИ ПРОВОДИТ ЗА КУСТАМИ...

Интересная хитрость: хотя пункт Load Game расположен в главном меню на самом видном месте, записаться после прохождения уровня дадут только тому, кто сумеет собрать слово HERCULES из разбросанных по всей территории букв, которые часто спрятаны весьма умело. Так что тем, кто намерен пройти игру как можно скорее, придется сделать это за один присест. Впрочем, можно воспользоваться паролями, но это, конечно, уже совсем не то.



На самом деле, уровни стоят того, чтобы их исследовать повнимательнее — в результате этого можно обнаружить массу интересного. Каждый уровень сам по себе является произведением искусства, так что его изучение может оказаться очень увлекательной задачей для пытливого игрока. При этом стоит помнить, что небольшие скалы и обломки колонн можно переносить с места на место, а те, что побольше, можно разрушить ударом кулака. Слабые места в дорожном покрытии можно проломить, хорошенько врезав по ним ногами (вниз + прыжок). Просто будьте внимательнее и помните: кто ищет, тот всегда найдет.

В игре десять уровней, хотя подвигов у Геркулеса было двенадцать. Авторы вообще, как я заметил, несколько вольно обошлись с мифологическим наследием древних греков. Впрочем, их можно понять — не к лицу такому гарному хлопцу, как Геркулес, заниматься уборкой навоза на конюшнях, хотя бы и царских. Ну а честь победы над Медузой, помнится, вообще принадлежит Персею... Однако, в конце концов, это лишь игра.

В целом игра сделана весьма приятно. Прохождение не требует чрезмерных усилий; это настоящий отдых, а не тяжелый труд, как порою случается. Так что если вы устали от мрачных подземелий, 3D-стрелялок и заумных "квестовых" головоломок — поиграйте в Hercules! Я уверен, вам понравится.

Дата выхода

Disney's Hercules

июль 1997 г.

ИТОГИ КОНКУРСА

SPICE WORLD



ПОБЕДИТЕЛЯМИ КОНКУРСА

по **Spice World,**

объявленного в #4 журналом «Видеоигры» и компанией Sony, стали

Андрей Малышев, г. Киров, **Ольга Чередова** г. Москва,
Константин Шиляев, г. Киев, **Вадим Комаров**, г. Москва,
Виктория Штракс, г. Москва, **Александр Массан**, г. Североморск,
Дмитрий Соколов, г. Киров, **Алексей Николаев**, г. Красноярск,
Владимир Андреев, г. Актюбинск, **Лена Минина**, г. Туров.

Удивительно, но среди победителей больше оказалось молодых людей, чем девушек. Мы думали, будет наоборот. Но независимо от наших предположений

Все победители получают фирменный диск с игрой Spice World.

Просим победителей конкурса связаться с редакцией для получения призов.

Практика



Взлом











Breath of Fire III

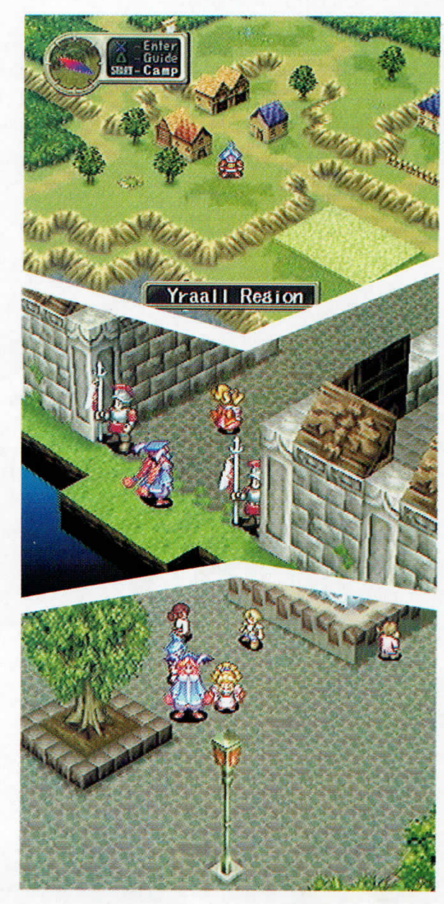
В.Апачин

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Конечно, я не рекомендую вам пользоваться этим солюшеном — точно так же, как не рекомендую пользоваться солюшенами вообще. Однако если вы прочтете первую часть - советы, особого вреда не будет: вы просто сможете сделать своих персонажей сильнее, умнее и добавите им заклинаний. А вот проходить игру, не отрываясь от второй части - собственно солюшена, - строго противопоказано, и не только из моральных соображений. BOFIII сбалансирована так, что какое-то время обязательно нужно потратить на бесцельные шатания по местности и избиение монстров - иначе в решающий момент ваши герои просто не будут "удовлетворять требованиям момента". Вот и выбирайте: честные поиски дальнейшего пути или праздное шатание с прокачиванием героев и проклятиями в адрес баланса игры. Что-то одно неизбежно.

Да, кстати: если вам ну никак не удается убить какого-нибудь босса - может быть, дело в том, что вы все-таки не послушались совета? Идите-ка на травку и прибавьте партии пару уровней. Непроходимых мест в Breath of Fire III я не встречал.







Вступление

Прежде всего о самых распространенных терминах. Experience, experience points — опыт, очки (их накопление приводит к росту возможностей персонажа). HP — hit points (жизнь). AP — action points ("очки действия" — эквивалент маны, магической энергии). Раненый герой характеризуется тем, сколько жизней у него осталось, и тем, сколько будет, если его полностью вылечить — Max HP. Точно так же обстоит дело с AP. Наконец, отдых в трактире (Inn) или на большой карте, восстанавливающий HP и AP, называется rest.

Напоминаю: герой характеризуется силой (Strength), способностью к защите (Defense), тем, насколько мощны его заклинания (Intelligence), и ловкостью (Agility). Последний параметр влияет на то, каким по счету будет бить герой в каждом круге боя: самые "ловкие" бьют первыми.

Каждый герой в бою может следующее: бить (центральный вариант в меню), использовать заклинание или skill (вверх), использовать предмет (вниз), защищаться (вправо; я практически не использовал) и изучать монстра (влево; examine, позволяет выучить используемые монстром заклинания). Кроме того, нажатие L1 выбирает режим Challenge — герои наносят удары, не используют заклинания и даже не лечатся; применяйте для ускорения ввода команд, когда уверены в своих силах. Удерживание start и креста приводит к отмене режима; нажатие R1 — Escape (убежать).







Начните игру со следующего: в настройках в начале игры включите Autorun (режим передвижения бегом). Ходить (а не бегать) вам все равно придется только в исключительных случаях — и тогда вполне можно нажать "круг", в противном случае вам придется держать "круг" практически постоянно.

Учтите, что если к моменту окончания боя ваш герой убит (воскрешать — item Ammonia или заклинание Raise Dead (Воскресить мертвого), то его часть experience points не пропадает, а будет разделена между остальными. (В ситуации с заклинанием Monopolize (Присвоить) — та же история: experience получает только применивший заклинание, но зато experience'а этого в несколько раз больше.) Если вы не воскресили героя, он встанет после боя сам. Основной минус "смерти" — то, что временно снижается Max HP; заметить изменение можно в статусе — если Max HP снижены, то это показано желтым. При первой же возможности ведите партию отдыхать в трактир или его аналог — обычный rest "на природе" может не помочь.

При одевании внимательно следите за agility — последовательность ударов может значить много. Ради защиты скоростью еще можно пожертвовать, а вот ради атаки — подумайте три раза. В конце концов, если герой дерется преимущественно магией, зачем ему вообще мощный меч? А неплохая магия в Breath of Fire III доступна практически всем.

Еще одно общее замечание — я не упоминаю в солюшене обо всех уголках с секретами, их слишком много, но советую: не ленитесь облазить все, что только можно. Если угол дома закрывает кусок карты — поверните карту (default — R1); если стена потрескалась, выстрелите по ней из пушки; если куда-то трудно забраться — постарайтесь это сделать; если камень лежит — попробуйте его пнуть. В Breath of Fire III полно маленьких секретов, которые не играют определяющей роли при прохождении, но могут порадовать увлеченного бойца. О самых ценных (для самых ленивых) я все же буду сообщать.

Система Master'ов

По-русски — наставников. Master способен влиять на рост параметров героя и учить его (с ростом уровня) новым заклинаниям. Но если первое доступно всем героям, то второе — только какому-то одному: то есть если кто-то один выучил заклинание у определенного master'а, то другому это уже не светит. Что из этого следует? Если вы стремитесь оптимизировать процесс игры в Breath of Fire III, то вам надо отдавать разных героев разным master'ам (а skill'ами — приобретенными навыками — можно потом делиться через skill notes (см. ниже). Кроме того, skill'ы даются за определенное количество уровней, полученных "под" этим master'ом, однако первый не считается. То есть для героя, пришедшего к master'у на 6-м уровне, повышение на 2 уровня — это с 7-го по девятый. И не говорите потом, что таблица вас обманывает. Да, заклинание Monopolize — замечательный способ сдержать чье-либо развитие: чтобы уровни зря не росли без master'а. Только не забудьте в погоне за заклинаниями о том, что не стоит отдавать мага в обучение к качку, от которого только Strength да Defense, а AP не дождешься.

Skill Notes

Если вам совсем уж лень было поговорить с Goblin'ом у самого дома, сообщаю: skill'ы можно передавать от одного героя другому. Сначала через основное меню отправляете skill в skill notes, а потом на camp'е используете skill inc и передаете что хотите и кому хотите; только учитывайте то, что skill inc — штука редкая и одноразовая. Формируйте любые, самые совершенные команды магов с помощью уникального изобретения — Skill Notes!

Рыбалка

Пойманных рыб можно использовать просто так — как item'ы (предметы), и в Manillo Shop. Для того, чтобы попасть в Manillo Shop, нужно поймать Manillo — здоровая такая дура, ловится на монетку; в воде похожа на черепаху. Запомните, друзья: Manillo имеет при себе редкие ценные предметы, но и просит за них редкую ценную рыбу. И еще запомните: рыбалка — самый простой способ достать item'ы, восстанавливающие AP (Rainbow Trout (радужный осетр), например).

Весь процесс рыбалки заключается в удержании полоски на рыбе; полоска двигается кнопками "вправо"-"влево". Если рыба уже идет к берегу — не только тяните ее, но и подсекайте. Если не ловится какая-то конкретная рыба, попробуйте сменить наживку. Остальное (повадки рыб) несложно выучить после двух-трех попыток.

Самую простую удочку можно купить в McNeil Town. Bamboo Rod (бамбуковая удочка) — в Momo Tower (башня Momo), Deluxe Rod (роскошная удочка) — в Checkpoint (контрольный пункт) около Dauna Mines (шахты в Dauna) (там, где происходит бой с Mikba), Spanner (спиннинг) — в Steel Grave.

Вперед, самые жадные и настырные!





Прохождение

Начало большого пути

Пока вы находитесь в образе дракона, даже и не пытайтесь делать что-либо, кроме Whelp Breath (дыхание дракончика) — все равно это только завязка. Идите к деревянной платформе (здесь и далее — дорога будет подробно указываться только в редких случаях — как правило, трудолюбивым перебором всех коридоров выход можно найти). В драке с быком вас ударят краном по голове. Получив контроль над персонажем, раскачайте клетку вплоть до падения.

Первые шаги

Итак, вас — теперь уже в человечьем облике — подобрала парочка воришек Rei и Teepo. Вы проснулись, и теперь ваша задача — найти их. Выйдите из дома, спуститесь на землю (идите по лестнице против часовой стрелки, не обращая внимания на угол хижины) и идите на большую карту. Произведем рекогносцировку. То, откуда вы вышли, называется Cedar Woods (леса Cedar). Выше находится зона "?" (дорога на Mt.Glaus — гору Glaus), ниже (в приводимом порядке) — McNeil Town, Farm, Yraall Road (деревня McNeil'a, ферма, дорога Yraall). Запомните, пригодится. Идите в деревню и полюбуйтесь на демонстрацию воровского искусства. Когда вы догоните оплошавшего Rei'а и Teepo, последняя предложит пойти заняться разбоем на Yraall Road. Что ж, ступайте.

Вот только дядька, на которого вас вытолкнула Teepo из-за дерева (вы догадались подойти к дереву?), оказался не просто прохожим, а местным дровосеком, силачом Bunyan'ом. Хорошо, хоть отпустил с миром. Но — раз Bunyan ушел, значит, дом его пуст! Все бегом к Bunyan'y! Живет он, кстати, в тех самых лесах Cedar.

Вот и дом! Внутри — хоть шаром покати (ну, неурожайный выдался год), но у нас-то хватит сообразительности спуститься в подвал и внимательно исследовать шкаф (найденное — не уникальный предмет, но может понадобиться одному из мастеров). И еще у нас хватит сообразительности вылезти наружу, когда там послышатся звуки шагов Bunyan'a. И что нам теперь делать?

Каждому лесу - своего Макаренко

Bunyan вам расскажет, что делать. Он вас поймал — он вас, так сказать, и... наставит на правильный путь. Rei отправляется на Mt.Glaus без дополнительных комментариев со стороны Bunyan'a (и безо всякого вашего участия), a Ryu и Teepo остаются в заложниках. Дрова рубить.

Думаю, с нехитрым заданием "дождаться, пока Teepo уберет руку, и сразу бить" вы справитесь. И куда теперь дальше? Как куда — друга выручать. Если вы пошатались по лесу, то могли прочесть, что "дорога на гору Glaus кишит монстрами". А Rei там один!

Ну что сказать про эту дорогу? Во-первых, не отпускайте Mage Goo (шарик-маг), не взяв с него заклинания Burn, а заклинания пока пусть лучше собирает Ryu. Во-вторых, из всех врагов для нас страшнейшим на данном этапе является Curr — запаситесь Antidot'ами (противоядиями) и безжалостно лечитесь. Жизней у вас пока еще мало. Касательно Antidot'ов — их можно найти, стащить у того же Curr'a (правда, позже, когда вернется Rei — а пока воровать некому) или, наконец, купить. Последнее можно сделать в McNeil Town, причем денег не жалейте — скажу по секрету, скоро с ними со всеми все равно расставаться. Кроме того, оружие и armor ("броню") надо надевать с оглядкой на вес (носить можно



без затруднений, но в мешке, а не на себе), item'ы же карман не оттянут.

Для начала пройдите насквозь ту зону "?", которая находится выше Cedar Woods. После этого на большой карте вы сможете проходить напрямую на Mt.Glaus. Перед тем как идти на гору, отдохните. Поднимитесь над скатом (кстати, на выступах лежат весьма ценные предметы — попрактикуйтесь в прицельном скатывании) и идите налево через мост в домик. Здравствуй, Rei!

И здравствуй, первый босс! Nue, конечно, босс хилый, но, учитывая то, что рядом — место для отдыха, можете вовсю использовать заклинания.

Не ленитесь воровать у боссов (skill (умение) Pilfer у Rei). После того как враг сбежит, обратите внимание на статую справа от дома: это — save point (впрочем, можно сохраниться и до драки, только стоит ли?).

Монстр убежал в пещеру. В ней вас, вдобавок к уже имеющимся монстрам, ждут zombie (зомби), убивайте их в последнюю очередь — будете получать много ex-ходов (дополнительный ход, получаемый при очень большом превосходстве в agility над противником). Не ленитесь проверять закоулки и обыскивать скелеты — мало ли что найдете. Кровавый след заканчивается у небольшого озера. Даже не пытайтесь





прыгнуть в него — выходите наружу, и тут только до ваших подчиненных дойдет, куда делся монстр.

Ступайте во вторую комнату с водой — наступит второе озарение. Смело прыгайте, в пещере — вперед. Nue — уничтожить. Детенышей — игнорировать. Всем — обратно в бурный поток!

Становится доступен мастер Mygas

Простота и воровство

Для начала обратите внимание на новые зоны — слева от Cedar Woods появилась зона "?", где сидит Mygas (см. таблицу мастеров), еще дальше появляется первое fishing spot (рыболовное место).

Идите-ка вы в деревню. Там вас восславят, обласкают, дадут вам скидки. Товарищ в зеленом плаще особо рассыплется в комплиментах — только заговорите с ним. Хотите вы того или нет, но голову вашим "героям" уже вскружили, и за выполнение задания они возьмутся. Идите в сарай (выше по дороге, около особняка) — Локи ждет вас там.

Задача — украсть неправедным образом собранные налоги. Для начала нужно проникнуть в особняк. Помните, слева от входа стену чинили? Вот и пните этот яркий пример строительного искусства.

Внутреннюю часть проходим так: первому охраннику дайте полтинник. Дальше поднимаетесь по лестнице и идете в дальний конец балюстрады — там лежит закрытый углом дома wallet (кошелек). Отдайте его охраннику на балюстраде и идите дальше. Избегая фонарей, доберитесь до вышек (внизу на карте) и позвоните в колокол (ударьте его Ryu или Teepo). Охранник ушел — путь свободен.

Некий товарищ курит на возвышении и говорит: "Убили бы вы собачку — тогда вина не на мне будет. А так — не пущу". Собачка находится ниже — симпатичная такая собачка. Правда, на деле она не так грозна, как внешне, так что поберегите AP (используйте только грубую физическую силу).

Ну, раз собачка убита (кстати, вы не забываете воровать?), идем дальше. Обыщите кусты, изучите парочку и идите к охраннику у курятника. Конфликт между долгом и страстью налицо. Войдите в курятник и... М-да. Ловко. Вы будете смеяться, но эта курица — весьма непростой босс: убивайте его со всей доступной вам жестокостью, а если сможете — выучите Jump (прыжок; как мне этот skill облегчил жизнь!). Убив, выходите на улицу.

Большой переполох в маленьком курятнике. Осталось только под шумок подняться на балкон, подойти к двери, нарваться на охрану и предоставить героям действовать самостоятельно (впрочем, вас никто и не спрашивает).

Внутри

Вы снова вдвоем — и вокруг много врагов. Куда идти дальше? Дорога по прямой





— она и есть дорога по прямой, сколько бы раз ни поворачивала. Никуда вы в этом доме не денетесь, идите по самому напрашивающемуся направлению и попадете туда, куда надо — к лестнице вниз; спуститесь, и все так же по прямой двигайтесь к лифту (кстати, в шкафах водятся драгоценности). Касательно врагов: если вы еще не выучили Jump, то examine таракана, а как выучите — вовсю применяйте. По пути вам будут попадаться "малые боссы" — духи членов семьи McNeil; все они со своими изюминками, но несложны; единственный совет — не затягивайте с тем, который использует "вампирические" заклинания (Drain (осушить).

Обследуйте панель управления лифта и езжайте наверх. При желании отдохните и сохранитесь, после чего вылезайте на крышу. Крюк лежит в дальнем нижнем углу; где крюк — там и Rei. Любуемся акробатикой и идем дальше, вниз, во второй дом, прямо в спальню "ныне живущего" McNeil'а.

А вот и побитые духи! Их последняя отчаянная попытка остановить наглецов не увенчается успехом — этот босс все так же не представляет из себя ничего выдающегося. Попробуйте спереть у него Magic Shard (магическую пластину; ее же можно спереть у отдельных духов) и уничтожайте врага — ножами, Simoon'ом (ураган — Teepo его уже выучила?) и Jump'ом — эффективнейшее все же средство. Забрали деньги — и на выход.

Balio и Sunder

И как же посмотрят в деревне на наших Робин Гудов (вы идете в McNeil Town)? Плохо посмотрят; и Локи ничего особо не объяснит; а вот в сарайчике, где назначена встреча с Локи, появится Bunyan и вкратце обрисует ситуацию. Везде коррупция; если учесть, на кого работает McNeil, от подвигов троицы и жителям радости мало, и героям...

Бегом домой! Прискорбная картина — и, что особенно обидно, ни одного из поджидающих вас мерзких единорогов (имена см. выше) убить не удастся. Хотите — деритесь до последнего, хотите — берегите AP и предметы: вас все равно вынесут.

Один, совсем один

Итак, вы у Bunyan'a, друзей нет, дом сгорел, что делать — непонятно. Ступайте в Wyndia, по той самой дороге, в те самые места, на которой и о которых мечтали Rei и Teepo... В общем, последние закупки — и вперед, на Mt.Myrneg (гора Myrneg справа по Yraall Road).

Если лень говорить с товарищем при входе на территорию горы, то вот вам основное: против Nut People (деревянных человечков) хорошо действует магия огня (обычным оружием по ним просто трудно попасть), а вот замороженный Tarman (тармен) — это не просто легкая победа, но и 70 очков experience'a. Вооружившись знанием, устремитесь к вершине, где вам предстоит просмотреть "Balio и Sunder, вторая серия", а также получить первый Dragon Gene (ген дракона). После чего...

Здравствуй, Нина! или Balio и Sunder снова с нами

Если вы не разобрались, объясняю: братцы Balio и Sunder решили привезти Ryu во дворец и получить за диковину — живого дракона (Ryu, то есть) — много денег, а Ryu возьми да превратись обратно в человека. И братцев, и Ryu посадили в тюрьму, сердобольная принцесса (Nina! Мой любимый маг! Троекратный салют!) пришла Ryu выручать. И что вы думаете? Nina купилась на обещания Balio и Sunder'a и выпустила парочку из-за решетки. Эти милые ребята действительно не стали трогать Ryu — они решили получить выкуп за принцессу. И вновь управление в ваших руках.

Не раздумывайте — дверь тюрьмы открывается головой, причем со второй попытки (велите Ryu все же сделать вторую попытку). Рядом, в камере Balio и Sunder'a, лежит Diary (дневник) — сохранитесь. Спуститесь по лестнице — и вновь бесславно проиграйте бой (поясняю — неизбежно).

Однако ваша смелость помогла Nina'e спрятаться от хулиганов, и теперь вам вместе предстоит выбираться из подземелья. Спускайтесь еще ниже.

Враги: к уже встречавшимся Volt'ам (вольты) добавился Thunder (гром); Thunder плюс пара Volt'ов — убийственное сочетание на данном этапе. Если вам хватает Agility на то, чтобы бить первыми, сначала выносите Thunder (попробуйте Jump). Если он успел сделать Jolt (простейшая магия молнии), то бейте первыми Volt'ов — их легче убить, а Thunder свой ход уже сделал (то есть временно безвреден). Что же до Ghoul'ов (духов), то ничего принципиально отличного от Zombie здесь нет. Да, и не жалейте лекарств!

Проходится подземелье так: на камне на возвышении (внизу) появляется серия фраз. Нужно выбирать следующие ключевые слова: Red, Climbing, I, Is, Look, Beneath, This. Слова можно узнать, изучив остальные камни: если на одном из них вы







выберете неправильное слово, провалитесь этажом ниже; так, методом исключения, и находится ключ. Советую хотя бы один раз провалиться: на выходе с нижнего яруса лежит неплохой шлем (нацепите его на Nina'y). Если же вы совсем жадный человек, то ответьте на все семь вопросов (не на большом камне, а на маленьких) неправильно, после чего дойдите по длинной трубе (сверху слева от того места, где вы приземлились) до еще одного камня и выберите верхний вариант ответа. Лишний предмет не помешает?

Окончательно выбравшись из подземелья (семь правильных ответов у основного камня), идите по коридору к выходу из гробницы. Вы в Wyndia'и!

Детские игры

Исследуйте магазины и отель (отдохнуть — дело полезное). Ваша задача — сбор информации о Rei. Спуститесь вниз, к фонтану, и поговорите с детьми; один из них предложит вам сыграть в прятки. Прячутся товарищи в следующих местах: дальний угол у аптеки, проходы между домами (2 шт., северная сторона площади с фонтаном), дерево в кафе. Покрутите карту, чтобы увидеть прячущихся, и заговорите с каждым — когда все будут найдены, старший сообщит вам информацию, достаточную для того, чтобы продолжить поиски за чертой города (иначе Nina просто не пойдет). Городские ворота находятся внизу.

Да, и еще: если подняться по лестнице, то можно кроме дворца, в который идти еще рано, найти пекарню. Bread (хлеб) восстанавливает 20 HP. Если есть потребность, отоварьтесь; а уж то, что можно стащить, стащите в любом случае.

На этом этапе становится доступен master Durandal

И опять Balio и Sunder с нами

Вы думаете, я шучу? Эта парочка еще успеет вас достать. Однако пока что все просто: исследовав зону "?" у стен замка, пройдите между стен и познакомьтесь (если есть желание) с master'ом Durandal'ем. После всего этого идите на Eygnock Road (дорога Eygnock) и зайдите в домик. Вы слышали вскрик за спи-



ной? Можете выходить. Ваши друзья снова с вами. Ryu получает по морде — и Arena, дом Balio и Sunder'a, открывает вам свои объятья.

Однако сбежать оказывается нетрудно, когда вы вновь получите управление над персонажами и походите по магазинам, можете сматываться.

Теперь становится доступен master Fahl (таверна, из которой вы сбежали).

Бегом на гору! С Orc'ами (орками) драться нужно быстро и лучше магией — они очень щедры на reprisal'ы (ответные удары вне очереди) и бьют сильно. Забирайтесь на самый верх — и ночлег в тихом спокойном месте вам обеспечен.

Нехорошие дядьки

На самом деле вас подло обманули. Детей... сдали каким-то мерзавцам! Однако делать нечего — бегом на подвесную платформу! Обратите внимание, как Nina заставит это устройство работать — ее посох может давать тот же эффект, что и заряд Chrysm'a (универсальная магическая субстанция — читайте внимательней сюжет). Перебравшись на другую гору, продолжайте восхождение. В тупике вам предстоит очередная серия сериала Balio и Sunder, а вот внизу...

То, что вы дракон, теперь не секрет и для Nina'ы, а в копилке появился еще один Dragon Gene. Идите дальше — вас ждут новые союзники.

Momo

На большой карте есть зона "?" (внизу) — там лежит еще один Dragon Gene. Подберите и идите в Tower.

Касательно противников. С Orc'ами все в силе. Что касается Ice Toad (ледяная жаба, больше смахивает на черепаху), то тут, думаю, понятно: либо ногами ее, либо огнем. А вот ProtoBot и ArmorBot (роботы простейший и бронированный соответственно)... Только одно универсальное средство: терпение и труд. Из магии действуют только молнии. Можете еще попробовать Jump. Все. Одна радость — они в атаке не очень сильны.

Поднимайтесь по лестнице, пока не доберетесь до комнаты, в которой произойдет взрыв (по дороге будет "Комната от-



дыха и save'a"). Знакомство с милой девушкой Momo, отдых — и дальше, вверх, спасаясь от бандитов.

Открыть дверь головоломкой на полу полезно не только потому, что за ней — решение следующей головоломки, но и потому, что там же находится пара сундучков с оружием для Momo (из Fire Chrysm (огненный Chrysm) — по Ice Toad — огонь, огонь и еще раз огонь! Оружие характеризуется не только силой и весом, но и property — принадлежностью к одной из магических стихий. Соответствующая стихия наносит при использовании оружия дополнительный удар, а сами понимаете, насколько на Ice Toad хорошо влияет стихия огня. На будущее: изучив монстров в определенном районе, подумайте: а не поменять ли вам у кого-нибудь из героев оружие как раз из соображений относительно стихий).

Головоломка решается так: заполняете все, кроме квадрата 2 на 2 с краю; причем стоите так, чтобы можно было сойти с "игрового поля"; один круг — и готово. Да, чтобы включить головоломку, прочтите табличку на стене.

Когда дойдете до комнаты с кубами, обратите внимание, что центральный, второй слева и четвертый слева идентичны. "Включите" последние два и смело проходите.

HyperBot (гипер-робот) — цель номер один. Неподлеченными с ними лучше не встречаться: уж больно колдуют, гады.

Чтобы идти напрямую к выходу, нужно дернуть красный рычаг и идти налево вверх. Однако не ленитесь обследовать все, что только можно: кое-что ценное в окрестностях водится.

Красный кристалл заряжается посохом Nina'ы. 2 и 5 раз — к сундучкам. 8 раз (максимум) — на выход.

Вы дошли до библиотеки? Даже не пытайтесь рыться в порнухе в шкафах. Поставьте во главу партии Momo и обследуйте стол. Вот вам картина технического гения...

Бух в яму

...и его недодумок. Ракета была рассчитана на одного, но вы все же выбрались, а вдобавок — на той же территории лежит еще один Dragon Gene.

Здесь становится доступен master D'Lonzo

Чашка кофею

Отправляйтесь в Coffee House (чайная). Там поговорите с хозяином Plant (плантации); он узнает Momo и попросит зайти к нему попозже. Зайти-то вы зайдете, но сначала заберитесь повыше и поговорите с D'Lonzo. Если у вас (ну, вдруг) есть на руках (на руках! То есть в inventory — в инвентаре, а не в руках) 15 видов оружия, то она возьмет вас в ученики. Нет — приходите позже. А вот теперь — в Plant.

Продолжение следует.



Wild Arms

Алексей Платонов

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Итак, перед вами невиданный доселе (за исключением, быть может, Final Fantasy VII) мир. Давным-давно кто-то дал миру название Фаргия (Fargia) и населил его разными народами. Все они вполне мирно жили, пока повсеместно не начали происходить странные вещи. Безжалостные чудища, подобных которым не видели даже древние мхатмы, заполонили леса и поля королевства. На защиту добра и справедливости встали три героя, поначалу и не осознающие всю тяжесть своего предназначения. Судьбы их причудливо переплетаются с судьбами богов, и им начинают одна за другой открываться тайны прошедших эпох. Становится ясно, что учебники по истории придется переписать заново.



Surf Village (играем за Dy)

Начинаем в Surf Village. Здесь необходимо посетить дом мэра Пифера (Pifer), где мальчик станет обладателем своего собственного инструмента — набора небольших, но весьма эффективных бомб. Их количество не ограничено, но подобные взрывы годятся лишь для уничтожения преград — монстрам (как, впрочем, и вам) вреда бомбы не принесут. Следующий пункт назначения — Пещера ягод (Berry Cave), на юг от деревни.



Пещера

Убиваем всех, при помощи рычагов двигаем статуи, бомбами рушим преграды.

В конце этапа находим заблудившегося мальчика Тони (Tony). Он еще не знает, что не стоило ему идти в пещеру за ягодами... Ну кто ищет ягоды в пещерах? Однако ничего не поделаешь — взрываем стену за спиной мальчугана. В следующей комнате берем ягоды (Holy Berries). Начинается (с чего бы вдруг?) землетрясение. Естественно, посмотреть сбегается все население деревни (нет, чтобы самим ребенка забрать). С населением надо поговорить. Критика прекращается с выходом "на сцену" проснувшегося монстра (Zombie).

Неблагодарные жители изгоняют вас из деревни и запрещают впредь селиться по соседству с ними.

Направляемся в Aldehyde (на юг от Berry Cave).

Temple of Memory (играем за Джека — Jack Van Burace)

Идем по подземелью, открываем двери, вставая на красные кристаллы. Если не-





возможно дотянуться до сундука — надо использовать хомяка (он умеет летать, и вообще, является существом неоднозначным). Некоторые кнопки видны не сразу — они появятся после того, как нажаты все предыдущие. Если в комнате две кнопки и ни одна не работает, то необходимо встать на одну, а другую активизировать при помощи полезной зверушки.

В конце концов вы попадете в зал, где можно наблюдать голографическое изображение существа под названием Эвл (Ewl). Необходимо поговорить с ним, после чего направиться в Adelhyde (город находится на юго-востоке от Храма памяти (Memory Temple).

Curan Abbey (играем за Целицию — Celicia)

Принцесса обитает в монастыре (Curan Abbey), она достигла совершеннолетия и может ехать домой, однако перед этим необходимо сделать несколько вещей. В самой правой комнате поговорите с учителем и получите приспособление для записи заклинаний (Crest Graph). После этого идите в комнату, заброcанную книгами. Поговорите с ее обитателем. Затем отправимся в комнату настоятельницы (правый нижний угол) и поможем ей в эксперименте. Для этого используем на камне, лежащем на столе, слезу (Tear Tool). Завершив работу, получаем от настоятельницы карманные часы (Pocket Watch). Возвращаемся в библиотеку и используем часы. Книги должны вернуться на свои места. Все кроме одной. Поднимаем книгу, наблюдаем красочный глюк.

Следующий этап заключается в том, что необходимо поговорить со всем населением аббатства. Сначала поболтаем с сестрой Mary и ее учениками, затем идем в соседнюю комнату и говорим с мальчиком, который направляет нас к Лили (Lily). Идем беседовать с Лили (девочка спит внизу, около попугая). Наконец, поговорим с дамой, разгуливающей около комнаты, где мастерят заклинания. Она расскажет о таинственных рычажках на статуях. Узнав этот немаловажный факт, направляемся прямиком к статуям выяснять, что там у них за рычажки. Осмотрим статуи, на них должны быть переключатели, положение которых нужно поменять. Теперь изваяния можно передвигать, чем вы и займетесь.

Поменяйте статуи местами, встаньте между ними и используйте слезу. Вход в библиотеку (Sacred Library), о которой было столько сказано, открыт. Направляйтесь вслед за светящимися шарами, они приведут вас к знаку на стене. Около него надо снова использовать слезу, после чего нас просто утягивает в библиотеку.

Библиотека

Встречающиеся на пути двери открываем либо при помощи всемогущей слезы, либо нажимая на кнопки. Огороженные кнопки нажимаются брошенными в них коробками. После несложных манипуляций выбираемся из узких коридоров и оказываемся непосредственно в библиотеке. Слуховые галлюцинации продолжаются. Они подсказывают, что надо найти три книги и безжалостно сжечь их. Этим вы и займетесь. По ходу поисков можно ознакомиться с литературой, расставленной по полкам. Тем не менее ваша цель — три вполне конкретные книги, они находятся: первая — в правом нижнем углу комнаты, вторая — за последней полкой на левой стороне библиотеки, третья — в правом верхнем углу, также за полкой. Сам огонь, куда полетят фолианты, — в центре самой дальней стены.

Как только костер поглотит книги, в стене откроется дверь. Туда-то нам и надо. На столе лежит книга, ее жечь не надо, а следует открыть и читать. После этого последует встреча с очередным боссом. Убив его, вы освободите существо по имени Столдарк (Stoldark), он же Страж воды (Guardian of Water). Его благодарность не знает предела, однако, уходя, повелитель водной стихии оставит вам лишь руну воды (Water Rune), которую можно экипировать, вследствие чего некоторые характеристики героини возрастут.

Покончив с делами в унылом аббатстве, можно отправляться в столицу — Aldehyde (по отношению к Curan Abbey, она располагается на северо-востоке).





Aldehyde

Теперь, когда все в сборе, принцесса направляется в замок, где имеет беседу с папой-королем. Выясняется, что в городе скоро большой археологический праздник. В связи с этим нельзя не посетить главного археолога королевства. Вышеназванный (точнее вышеназванная) обитает недалеко от центра города, а точнее, справа от него. Эмма (именно так зовут ведущего палеонтолога страны) начинает рассказывать о чем-то своем, когда в дом врываются перепуганные рабочие и сообщают об аварии и вылезших из-под земли чудищах. Необходимо проникнуться ситуацией и предложить свою помощь. После того, как этот вопрос решен, направляемся к попугаю (то есть к месту, где производится смена персонажей и запись игры), здесь и находим сотоварищей.

Надо сформировать отряд и отправляться на раскопки в склеп Лолиты (Lolithia Tomb), прямо на север от Aldehyde.

Склеп

Вот мы и в склепе. Запомните, что ящики тут нередко взрываются, поэтому для их осмотра лучше использовать хомяка, присутствующего у Джека.

Поднимаемся на второй этаж и в комнате слева находим Эмму, которая укажет на фэйковую стену. Стену можно взорвать и оказаться прямо перед охранниками, которые теперь обязаны нас пропустить. Однако до входа во внутренние помещения склепа еще далеко. Причем это “далеко” загромождено зелеными кристаллами. Путь безжалостно расчищается при помощи бомб. В следующей комнате повторяем те же самые действия.

Оказавшись в большом помещении, наступаем на красный камень, контролирующий штыри, которые закрывают нам дальнейший путь. После этого можно будет подняться по лестнице слева. Там передвиньте загромождающие дорогу блоки и нажмите кнопку — откроется дверь. Теперь надо спрыгнуть с края стены и взорвать камень. Остановитесь на следу-



ющем крае под красным треугольником и используйте хомяка. Теперь можно снова прыгать вниз. Все эти манипуляции ведут к Двери. Ее открываем при помощи талисмана принцессы. В следующей комнате на статуе демона можно прочитать нацарапанные слова, общий смысл которых сводится к тому, что где-то есть статуя, на которой запрятана кнопка, которую надо нажать. Обладая сей ценной информацией, можно смело отправляться в комнату с другой статуей, на которой мы действительно найдем кнопку. Ее надо нажать, и тогда незамедлительно появятся четыре каменных бруска, которые придется расставить вокруг статуи, после чего из пола с грохотом выдвинутся ступени, поднявшись по которым, надо вновь активизировать слезу.

Опять босс! На этот раз его зовут Моргот (Morgotous). Завершив свое кровавое дело, отправляемся дальше и набредаем на археологическую находку века. Об открытии необходимо сообщить Эмме. Нам говорят спасибо и отправляют поднимать исполина на свежий воздух. В такие минуты чувствуешь себя по крайней мере Генри Шлиманом в тот момент, когда он любовался очередной диадемой из сокровищницы царя Приама...

Aldehyde

В то время, пока вы мирно отдыхаете в гостинице города Aldehyde, коварная принцесса покидает нас и отправляется во дворец — там, небось, и кормят лучше, и зубы можно почистить своей собственной щеткой. Дальше идем без Ее Высочества. А идем мы на Восточную площадь, которая расположена, как ни странно, на востоке от центра города. Там веселье вовсю — идет шумный археологический праздник. Можно пройтись и поглядеть на экспонаты, однако нельзя забывать о главном — гуманности и чувстве локтя. В правом верхнем углу фестивальной территории стоит парочка, их сын потерялся, и вам поручается его отыскать. Мальчик, по их словам, прихватил красный шарик и исчез. С этого момента никто его не видел и ничего о нем не слышал. Но мы-то знаем, где искать мальчиков с красными шарами... Обычно они собираются за оружейным магазином. Проверяем — так и есть: мальчик, шарик — все на месте. Но не дано нам узнать, почему мальчик покинул своих родителей и что он делал вблизи столь опасного места, как оружейный магазин. Мальчик внезапно умирает. Затем та же участь постигает большинство оставшегося населения города.

Столицу атакуют демоны. Наша задача в эту трудную для родины минуту состоит в спасении как можно большего числа людей. Покончив с этим неблагодарным занятием, надо в срочном порядке направиться на самый верх карты и спасти драгоценную принцессу. Она вновь с нами. В отличие от ценной археологической находки, которую похитили демоны.

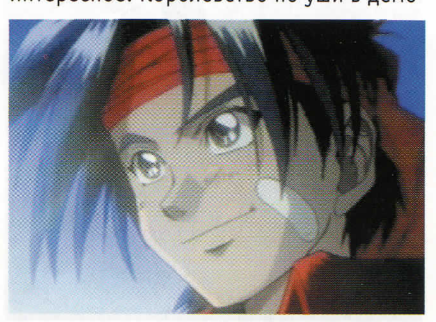
В такой ситуации стоит посоветоваться с королем. Выясняется, что одного голема демонам мало — они требуют слезу. Да, полезная была штука, немало дверей было открыто с ее помощью, но делать нечего, главное — спасти мирное население. Идем на кухню, говорим с поваром, который любезно предоставляет возможность использовать секретный ход, ведущий в город.

Канализация

Канализация не содержит сколько-нибудь трудных моментов. Выход из нее расположен в правом нижнем углу карты. Непосредственно перед дверью в город можно (нужно) записаться.

Выбраться из канализации всегда приятно (это касается практически всех игр, где присутствует подобное достижение технического прогресса), однако в нашем случае такое утверждение сомнительно, так как, выбравшись на поверхность, вы оказываетесь в набитом демонами городе. Тем не менее, необходимо как-нибудь добраться до центральной площади и сразиться с очередным боссом. Его имя Белселк (Belselk). После того как злобная тварь будет повержена, демоны улетят, захватив с собой многострадального Golem'а. Вот и все. Титры.

С этого момента начинается все самое интересное. Королевство по уши в демо-





нах. Они бесчинствуют, и с этим необходимо что-то делать. Для начала поговорите с принцессой, она у себя в комнате. После этого стоит повидать человека по имени Johan, он находится в зале с большой картой на стене. Johan поведает нам, что во имя спасения всех и вся отряду придется посетить Храм стражей (Guardian Shrine), который находится по ту сторону гор. Что поделаешь, надо отправляться туда. Покидаем лежащую в руинах столицу и идем на запад в пещеру под названием Mountain Pass.

Mountain Pass

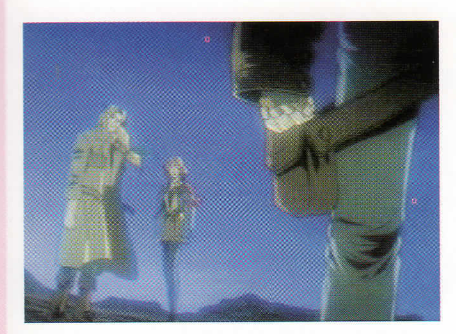
Поговорив с охранниками и попав в пещеру, хорошенько осмотритесь. Где-то недалеко должна лежать зажигалка Zippo, поднимаем ее. Теперь у нас есть новый инструмент. С его помощью можно зажигать фонари и, соответственно, видеть, куда надо идти, а куда, может, и не стоит. Учтите, что фонари со временем гаснут, так что старайтесь двигаться как можно быстрее. Когда впереди (а точнее, в правом нижнем углу последней комнаты) замаячит выход, не стоит сразу ломиться наружу. В той же самой комнате есть стена, которую стоит взорвать. Находим, взрываем, берем волшебную карту (Magic Map).

После того как все монстры повержены, а вы вновь находитесь на карте королевства, направляйтесь в деревню Милама (Milama), она расположена на юге от выхода из пещеры.

Деревня

Вот мы и в Миламе. Тут стоит посетить лишь питейное заведение. Оно расположено на самом севере деревни и является культурным центром поселения. Народу много, поговорить надо со всеми. Вам расскажут об океане, сделанном из песка, и о том, что находится он на востоке от пещеры, и что за ним есть место с интригующим названием — Кладбище кораблей (Ship Graveyard).

Обязательно пообщайтесь с владельцем паба. Он сообщит что-то невнятное про огонь, цифры и двери. Не берите в голову, главное, получите медаль (Holy



Medal). Все, можно отправляться в Храм стражей (Guardian Shrine).

Храм стражей

Пройдите к лестнице направо. Несколько злобных монстров попытаются вам помешать, но наши персонажи уже достаточно круты и вряд ли испугаются подобной схватки. Добравшись до комнаты со свечами на полу, остановитесь и попытайтесь вспомнить, что говорил старик в пабе. Да-да, что-то про цифры и огонь. Уже не помните? Вот для таких и пишутся прохождения — зажгите вторую, десятую, шестую и двенадцатую свечи. Именно в этом порядке. После этого можно идти и открывать дверь с помощью медали (Holy Medal).

Дальше начинается сплошная патология. Отряд набредает на зеркало и разделяется. Теперь каждый сам за себя.

Предположим, вы начали за Джека, тогда для начала нажмите красную кнопку, чтобы опустить колонны. Другую кнопку, слева, можно активизировать при помощи хомячка. То же самое проделайте и со следующими кнопками. Вскоре задача усложнится — придется выполнять выстрелы по диагонали. Таким образом, кидаясь во все стороны хомяком, вы, наконец, доберетесь до комнаты с мечом. Дотроньтесь до него. Теперь можно переключаться на Rudy. Наш бомбист должен прочистить путь до двери, после чего продолжить движение по левой стороне прохода. Встретив очередную преграду, надо уничтожить ее и идти дальше тем же курсом. В конце концов вы попадете в подобие лабиринта. Рассказывать о том, как его проходить, сложнее, чем пройти, так что попытайтесь прогуляться по нему сами. Если это у вас получится, то Rudy окажется в комнате, где встретит мальчика Tony.

Смотрим очередной мультик и переключаемся на принцессу. Ей надо передвинуть сначала один камень слева, затем второй, также слева. Следующий, для разнообразия, будет справа. В новой комнате двигаем вначале тот, что справа, а затем — слева. Входим в комнату. У принцесс свои глюки.

Все эти незатейливые манипуляции были произведены во имя подтверждения силы воли ваших героев. Однако повелители стихий не слишком высокого о нас мнения. Тем не менее, у них нет иного выхода, кроме как снабдить нас своими рунами и отправить спасать мир. Обратите внимание на появившуюся с этого момента возможность использовать силу стражей (Guardian Force).

Перед тем как вернуть самостоятельность действий, вам продемонстрируют, что творится в стане врагов. Враги, кстати, не дремлют. Они строят коварные планы и собираются, по всей видимости, кого-то будить. Понятно, что лучше им в этом помешать...

Деревня баскаров (Baskar Village)

Отряд оказывается не где-нибудь, а в районе деревни баскаров, где обитают загадочные люди, живущие в вигвамах и удивительно похожие на индейцев. В деревне надо поговорить с главой племени. Этот мудрый старец направит нас на самый верх карты города, где можно встретить жреца, который, тем не менее, окажется для вас на тот момент бесполезным и лишь укажет, что идти следует на север. Что же тут поделаешь? Значит, надо идти на север...

Mount Zenom

На севере от деревни находится пещера (Mount Zenom). Чтобы открыть встретившуюся по пути дверь, надо поставить на место статую. Следующее препятствие — непроходимые заросли травы. Что мы делаем с травой? Мы ее поджигаем! Затем наблюдаем красочные фейерверки, по окончании которых движемся дальше. Опять статуя. Двигаем. Дальше опять трава, только сухая, ее тоже поджигаем, после чего обнаруживаем на расчищенном полу кнопку.

Следующая преграда предстает перед нами в виде нового босса. Гигантский паук должен быть повержен. Осторожнее — мерзкая тварь умеет плеваться ядом и является счастливым обладателем паутины, лишающей любого возможности двигаться.





Бой окончен, все, кроме паука, живы. Надо взять очередную руну (Summit Rune) и идти к выходу, недалеко от которого обнаружится некий человек, с которым необходимо поговорить. Разговор приведет в тому, что вам продемонстрируют очередной мультик с участием некоего Зеда (Zed).

Деревня баскаров

Возвращаемся в деревню. Вождь краснокожих начнет жаловаться на то, что, мол, есть две печати, которые еще никто не сломал, расскажет, что они очень важные и что нельзя, чтобы их сломали. И так, слово за словом, охмурит вас и отправит защищать эти самые печати. Добрый дедушка вручит отряду суперполезную вещь — священный огонь баскаров (Kizim Fire of Baskar). С помощью него надо будет зажечь огонь в пирамиде. Ну что же, огонь так огонь. Идем в пирамиду (север деревни).

Пирамида эвлов (Ewl Pyramid)

Осмотритесь. За колонной в центре зала должен быть проход, замаскированный под водопад. Огонь, полученный в деревне, надлежит кинуть в печь, после чего в конце зала появится портал. Им надо воспользоваться. Нас перенесло в какой-то храм. Тут ничего интересного нет, так что его можно покинуть и направиться на юг.

Город Saint Centour

При входе в город нам встретится приветливый охранник, который захочет пройтись и показать достопримечательности. Это предложение надо принять, так как по окончании прогулки он подарит ключ. С ним можно смело направляться на восток в Башню (Cage Tower).

Cage Tower

Тут нам пригодится ключ. Войдите внутрь, понажимайте на кнопки, откройте двери — и вперед. Учтите, что пол за вами будет обваливаться, так что лучше на одном месте не задерживаться. По ходу движения обнаружится белый ящик, в котором припасено кое-что для Руди. В конце кон-



цов появится N. Gaunt, которого надо убить. Теперь, однако, вы заперты в ловушке, но помощь уже в пути. Она придет в виде девочки Джейн (Jane). Меркантильный подросток запросит 2000 монет — лучше их отдать, потом вы эту сумму восполните.

Итак, все ушли. Этим надо воспользоваться — побыстрее соберите все предметы, валяющиеся вокруг. Среди них окажется и необходимый нам дупликатор (Duplicator). Истинная полезность этой вещи проявится много позже. Обязательно прочтите дневник в здании, находящемся в левом нижнем углу. В конце концов посетите статую, где в торжественной обстановке Ione Pawa вручит вам очередную руну. Больше в Saint Contour нас ничто не задерживает. Зигфрид не дремлет, это нам подтвердят в мультике с участием не только вышеупомянутого Зигфрида, но и его клана. Тем не менее, надо продолжать путь, который лежит в сторону башни эвлов (Ewl Tower). Достигнув башни, можно транспортироваться (надеюсь, вы помните, как это делать). Окончив этот увлекательный процесс, отправимся в Тимни (Timney). Это на юго-западе от обиталища эвлов.

Тимни

Добравшись до Timney, сразу же идите на юг, в сторону леса. Там обнаружатся руины. Естественно, нам туда и надо. Прежде всего стоит обзавестись дупликатором. Для этого надо взорвать коробки за пабом. В самом верху карты еще раз подорвите ящики, после чего состоится встреча с карманником, у которого Jack перенимет некоторые приемы.

Возвратитесь в паб. Здесь можно встретить человека по имени Бартоломью (Bartholomew), он обладает знаниями о страшном и ужасном месте — Лабиринте смерти (Maze of Death). Понятно, что без посещения этой достопримечательности вы Тимни не покинете. Лабиринт расположен в левом верхнем углу пустыни.

Лабиринт смерти

Когда вы пересечете порог этого подземелья в первый раз, надо будет сразу расчистить себе путь, передвинув блоки, закрывающие два прохода слева и справа. Отверстие наверху приведет вас к очередному попугаю, с чьей помощью можно оставить память об этой трогательной встрече на вашем магнитном носителе. Закончив все приготовления, можно направиться в правый нижний проход, минуя который, вы окажетесь наедине с несколькими крайне актуальными (они актуальны всегда) сундучками. Что с ними делать, я надеюсь, понятно. Дверь, которая встретится в той же комнате, также не должна вызвать особые затруднения — чтобы ее открыть, надо просто выставить на полу статуи. Они расположены в разных концах подземелья, так что придется немного потрудиться, подвигать блоки и статуи. Когда же, наконец, последняя из них встанет на место, вы войдете в открывшуюся дверь и возьмете там кристалл (Crystal). Стоит только это сделать, как пещера начнет рушиться, на головы посыплются камни и придется очень быстро бежать. На это отведено ровно три минуты. Так как вход, через который вы проникли в подземелье, уже давно перестал быть таковым, надо искать альтернативный путь — он лежит через комнату, где раньше обитал попугай. Теперь его там нет, но есть псевдостена, которую можно превратить в новый выход.

Не все то малина, что вылазит из дырок в стене, так что будьте готовы к встрече со злобным боссом по имени Хаос (Chaos). У убиенного будет найдена руна смерти (Death Rune). Однако отсчет времени продолжается, камни падают, лучше поспешить наружу.

Тимни

Вернувшись в Тимни, поспешите отдохнуть, наутро начнется свадьба. На вопросы священника надо отвечать так:

1. Bride walks forward
2. Olivia Clare
3. Bartholomew
4. Sweet Candy
5. Old Noon
6. Right Hand
7. Crystal Bud 8.





8. 8th
9. Lucadia
10. I'm too embarrassed.

Окончив увлекательную беседу с представителем духовенства, вы встретитесь лицом к лицу с уже известным Zed'ом. После битвы и позорного бегства недруга, леди Харкин (Harkin) уничтожает статую, а Nwa Shacks великодушно делится очередной руной. Поговорим с Бартоломью. За проявленную в разговоре со священником смекалку он выдаст вам 5000 монет, ряд полезных в хозяйстве вещей и, главное, — посох (Wand Tool), который дает возможность читать мысли животных.

Теперь, когда у вас есть такая полезная вещь, можно смело покинуть Тимни. Тем временем события продолжают развиваться. Просыпается Мама...

Пирамида эвлов

Направляемся к пирамиде, то есть на юго-запад. Чтобы попасть внутрь, надо открыть две двери. Для этого у нас имеются дупликаторы.

Деревня Милама

Здесь есть хорошая возможность испробовать новый дар общаться с животными. В самом правом доме есть собака. Пообщавшись с ней, вы получите радар (Radar Tool). Следующая остановка — песочная река (Sand River).

Песочная река

Эта местность богата обезьянами. Именно к ним мы обратимся за помощью. Достаем посох и используем его на мартышке, которая любезно подсказывает нам путь. Войдя непосредственно в строение, нужно пройти вниз по двум лестницам, повернуть направо и снова спуститься вниз. Если все инструкции выполнены точно, то вы окажетесь около входа в пещеру. Направляемся прямо туда и взорвем явно ненастоящую стену. За ней обнаружится Сфера силы (Orb of Power). Теперь надо отсюда выбраться. Сделать это труднее, чем может показаться с первого взгляда.

Выйдите из комнаты и поверните налево, поднимитесь на этаж выше и по-



ройтесь в местных хранилищах. Теперь идите направо. Тут можно будет записаться. Тропинка, начинающаяся тут, приведет вас к месту, откуда надо зайти в песочную реку.

Идем, идем, пока не дойдем до знака. Теперь вам понадобится зажигалка — тут темно и неприветливо, зато есть факелы, которые можно запалить. Спускаясь все ниже и ниже, вы неизбежно наткнетесь на дырку, ведущую вправо. Залезайте туда и идите до упора. Вот мы и снаружи. Идите на восток, на кладбище кораблей (Ship Graveyard).

Кладбище кораблей

Для начала надо завести полезные и перспективные знакомства — в правом нижнем углу расположен домик, где обитает Дэн (Den), который попросит вас возвратить браслет его жены, неосторожно потерянный ею в садике неподалеку (Pleasing Garden). Почему бы не помочь? Сад находится на юго-востоке. Идите вдоль горы, и уже в пустыне вы его обязательно обнаружите.

Pleasing Garden

Сад, лежащий перед нами, полон телепортеров. Зайдите в первый из них, поверните направо и воспользуйтесь еще одним. Заметили — одна из дверей лишена забора, она ведет к очередному попугаю? Отсюда идите вверх и налево, снова налево, вниз и опять налево. Теперь, по окончании комбинации, лампа должна превратиться в кнопку. Возвращайтесь обратно и забирайтесь в другой портал. Он приведет вас в комнату с дверью и, как несложно догадаться, порталом. Вначале — в дверь. Возьмите дупликатор и отправляйтесь в портал.

Дальнейший путь закрыт рядом колонн. Однако есть способ их преодолеть. Для этого Руди должен воспользоваться своими бомбами, чтобы помочь очередному боссу — Гигамантису (Gigamantis) — выбраться из песка. Когда отгремит шум битвы, от монстра останется лишь голова. Она, однако, сыграет решающую роль в деле преодоления вышеназванного препятствия. Надо поднять ее и кинуть на камень, находящийся около выхода. Колонны должны исчезнуть. Проход свободен, идите туда и возьмите крюк (Grapple Tool). Продолжайте путь, вплоть до коричневых колонн, где используйте еще не опробованный крюк.

Теперь надо собраться и в точности выполнить следующее: идти в левый портал, потом вперед и наверх и прямо в среднюю дверь. Получаем руну молний (Flash Rune). Теперь — обратно и берем браслет. Тут должен быть еще один портал, он доставит всю компанию в самое начало.

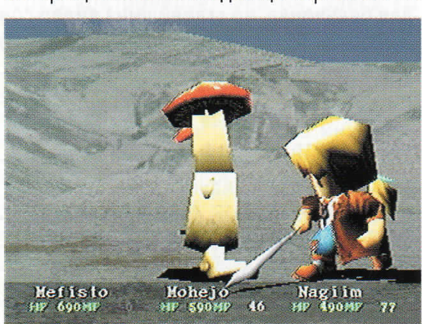
Непонятно, что делала жена Дэна в таком месте и как, собственно говоря, она оттуда выбралась, но это, скорее, должно заботить ее мужа, которому мы и возвращаем браслет. Он обучает вас очередному хитроумному приему (Sonic Vision Force). Теперь остается лишь поговорить с Бартоломью и отправляться на корабль-призрак (Ghost Ship).

Корабль-призрак

Оказавшись на борту, идите направо. Тут окажется труп. Он не представляет особого интереса и служит в данном случае лишь для обозначения той двери, куда надо направиться. Зайдя внутрь, зажгите лампу и используйте свой крюк. В следующей комнате сразу бегите наверх — там приготовлена еще одна лампа. Теперь можно идти общаться с местными жителями. Корабль населен скелетами, и с одним из них надо переговорить. Он обитает в комнате ниже той, где вы находитесь.

Теперь предстоит бой с монстром (Cybergeist). Пройдем в другую комнату. Тут тоже есть скелет, но он не представляет никакого интереса. Дальше — очередной Cybergeist. Следующая комната также обжита скелетом, но и он вам не нужен. Главное — прочитать журнал и нажать на кнопку около кровати. Возвращаемся обратно в первую комнату и нажимаем еще одну кнопку. Открывается дверь. Тут можно от души порыться в сундуках и найти немало занятного.

Теперь используйте крюк и отправляйтесь налево к попугаю. Убейте босса и возвращайтесь на кладбище кораблей. На





берегу разберитесь с сундуком, после чего отправляйтесь в город Розетта (Rosetta), он на юге острова.

Розетта

Прибыв на место, идите искать на самом востоке города цветочек. С вами захочет пообщаться девочка. Закончив увлекательную беседу, направляйтесь в лес (Forest Mound) и возьмите там то, о чем только что говорили с ребенком (Arnica).

Возвратитесь в город и идите к мэру. Он человек мудрый, он все объяснит, и вы, вдохновленные новыми знаниями, отправитесь к выходу говорить с Jane. Новый пункт назначения — Вулкан (Volcano Trap) (на северо-запад от кладбища кораблей).

Вулкан

Джейн заботливо откроет дверь и впустит вас в это гостеприимное строение. Просто идите вперед, пока не окажетесь перед пропастью с лавой. Переберитесь через нее при помощи крюка. Тут начинается самое веселое — в комнате есть ящик, а в нем ракетница. Ею можно экипировать Руди.

Играть становится интересно. Дальше двигаемся с помощью крюка. Добравшись до земли, идите направо и разберитесь с Джейн. Потом налево. Тут осмотрите трещину в стене. Появится наш старый недобрый знакомый Zed. Его надо победить для того, чтобы сразиться с Белселком. Берем все, что дают, и смотрим еще один мультик. Теперь — в Трипиллар (Tripillar), находящийся на восточном побережье.

Трипиллар

Здесь вам придется разделиться. Руди идет направо, Целиция вперед, а Зак налево. Каждый должен пройти своей дорогой. В конце вас ждет Mage Fox. Убейте это недостойное создание и направляйтесь на северо-восток от Aldehyde. Внимательно осмотрите побережье — в воде должен плавать дупликатор. Берите его и идите в Колыбель гиганта (Giant's Cradle).

(Продолжение следует)



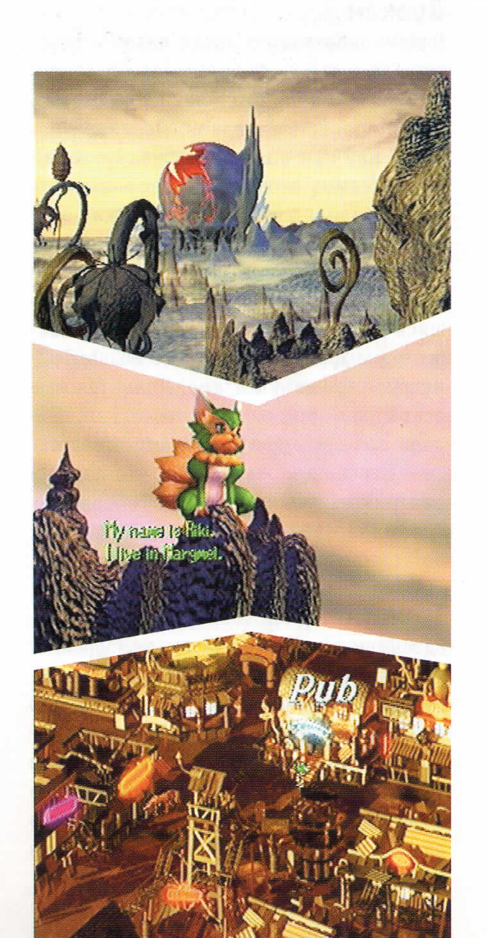
SaGa Frontier

Т.С.Гарп

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Окончание.
Начало см. в №№ 3, 4, 5'98

На этот раз перед вами прохождение для Riki. Этот герой трудится в поте лица своего, чтобы выполнить миссию, однако в конце концов наступает на горло собственной песне. Как? Узнаете, когда с помощью нашего солюшена дойдете с Riki до конца.



Прощай, Магмел!

Стоя на скале и с нежностью оглядывая родную землю, маленький зеленый бельчонок Рики вспоминает слова своей бабушки о том, что Магмел был когда-то прекрасной и богатой страной. Ах, почему же теперь его родина превратилась в бесплодную пустыню?

Зеленый монстр не находит ответа на этот мучительный вопрос; он вздыхает и идет в пещеру к своим собратьям.

Поговорите со знакомыми Рики и пару раз сразитесь с двумя лисичками-сестричками, чтобы набраться навыков. Затем ступайте в пещеру. Один из друзей скажет, что старейшина ждет вас для серьезного разговора.

"Ах, не стоило мне шалить давеча!" — думает бельчонок и отправляется к мудрецу.

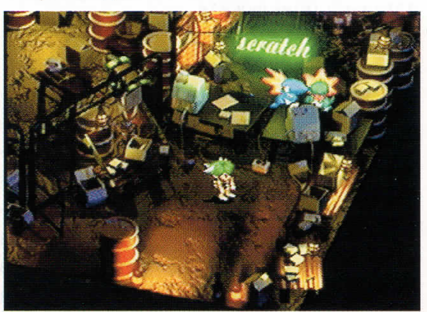
Не предполагал маленький монстр, что его ждет куда более серьезный разговор, чем обычный нагоняй за шалости с последующей легкой поркой. Старейшина хочет заслать Рики в дальние дали искать магические кольца, которые способны вернуть утраченное величие родного Магмела. Да, дело это, конечно, не для бельчонка, но старейшина видел сон и слышал Голос. И Голос сказал ему: "О старейшина! Пошли Рики за магическими кольцами, и я сделаю Магмел благоухающим садом!"

Старейшина сначала попробовал возражать, сослался на малолетство бельчонка, напомнил о том, что он шалун и бездельник, но Голос и слушать не хотел. Пришлось старому мудрецу согласиться.

Отдав Рики одно магическое кольцо и наказав найти еще восемь таких же, он целует монстра в лоб, крестит и, прослезившись, отпускает на все четыре стороны.

Scrap

Войдите в Pub и пообщайтесь с посетителями. Трое из них — Меи-линг, Лют и T260 — присоединятся к вам, а когда вы будете выходить, молодой человек по имени Джен, у которого вечно двоится в глазах от пьянства, также изъявит желание вас сопровождать.



Идите в Office и поговорите с местным наркодельцом Кабальеро. Оказывается, у мафиози есть одно из магических колец. Он даже готов вам его отдать, если ваша очаровательная подружка Меи-линг пройдет с ним в уединенную комнатку на фабрике. Оказавшись в безвыходной ситуации (она так хочет вам помочь!), Меи-линг принимает предложение, и вы остаетесь одни.

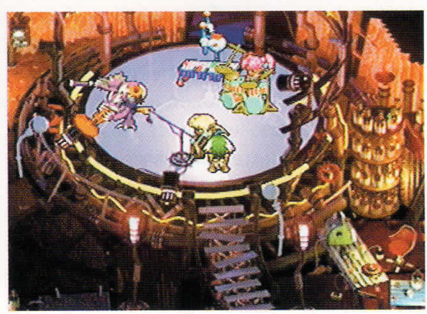
После нескольких минут бесплодных ожиданий друзья начинают нервничать. Сходите в Factory. Когда вас оттуда выпроводят, вернитесь в Pub и поговорите с товарищами.

Ребята решают разделиться на две группы: вы и Лют обходите фабрику сзади, в

то время как остальные отвлекают охранников у центрального входа.

И вот буквально за секунду до трагедии вы обнаруживаете Меи-линг и Кабальеро. Мерзкий мафиози уже тянет свои провонявшие наркотиками руки к девушке, но тут появляется Рики, и негодяю приходится скрыться. Подберите мешочек с деньгами и выйдите на фабричный двор.

Настала пора серьезно поговорить с наркобароном.



Зайдите в большое здание с трубами. Там, под охраной нескольких уголовников, и прячется Кабальеро.

Внутри цеха на возвышениях стоят снайперы. На самом деле, люди они безобидные, но если вам все-таки захочется поскидывать их на пол, переключайте рубильники, которые встретятся на вашем пути. Сами увидите, что получится.

Ваша задача, минуя охранников, пробраться к дальней стороне цеха, где затаился Кабальеро. Независимо от вашей прыти, по дороге вам придется несколько раз сразиться, правда, противники здесь несерьезные. Самая сложная задача — победить роботов, которые выскочат на вас, как только вы доберетесь до главаря. В лучшем случае несколько членов вашей команды потеряют в этой битве немного драгоценного LP, а в худшем...

Когда с роботами будет покончено, прижмите сеньора Кабальеро к стенке и вытрясите из него кольцо.

Почти бесплатное оружие

Раз уж мы оказались в Scrap'е, надо пополнить наши скудные запасы, тем более что для умных людей здесь все стоит сущие гроши. В одном из прошлых номеров мы описывали, как разбогатеть на спекуляции драгоценными металлами. Теперь нечто не столь значительное по масштабам, но куда более подлое. Напротив Pub находится магазинчик Junk Shop. В этой забегаловке весьма своеобразная форма обслуживания: платите 300 кровных credits и берете любые 3 предмета, причем не глядя. То есть вам говорят, что вы берете, но на деле это оказывается чемнибудь совсем другим. Например, выбираете вы водяную пушку, а получаете кожаные ботинки с уровнем защиты 1!

Система, прямо скажем, несправедливая, поэтому не грех ее и обмануть. А делается это так. Покупаете три предмета, возвращаетесь к крокодилу за стойкой и предлагаете ему коечто продать. Выбираете последний пункт в списке (это будет HyperionBazooka), нажимаете кнопку с кружком на вашем контроллере и быстренько прерываете разговор (соответственно, кнопка X). Теперь идете и совершенно бесплатно набираете 7 предметов. Можете повторять этот фокус много-много раз...

Koorong

В Koorong Меи-линг расскажет вам историю каждого из оставшихся колец. Можете погулять в районе канализации, немного потренироваться на местных монстрах. После Junk Shop вам вряд ли понадобится



что-либо покупать. Когда нагуляетесь, отправляйтесь в любой город SaGa. Не имеет значения в какой, поскольку по дороге вас все равно съедят.

Tanzer

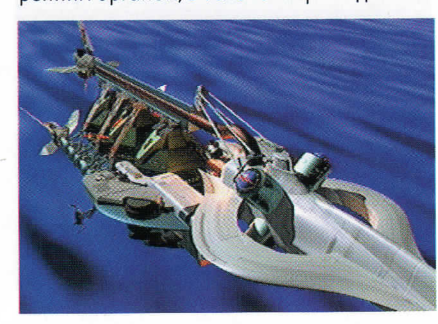
В желудке чудовища Танзер, когда вы встретите группу грабителей, которые попытаются обчистить пассажиров проглоченного корабля, хорошенько их отлупите. Меи-линг увидит своего старого друга (о, больше чем просто друга!) Фей-он, чей корабль не так давно постигла та же участь. Когда Меи-линг со слезами убежит (ты сказал, что поедешь тренироваться в Кио, а сам вот где прохлаждаешься! Я устала от ожидания! и т.д. и т.п.), догоните ее и успокойте.

Как только девушка перестанет всхлипывать и утрет свой нос, пройдите по внутренностям чудовища на территорию, которую контролирует Фей-он. Здесь вы встретите множество бывших пассажиров проглоченных Танзером судов и увидите, в каких ужасных условиях им приходится жить. Несчастные вынуждены питаться требухой монстра, внутри которого они обитают. Единственное преимущество такого существования — еды всегда хватает на всех. К тому же не приходится ходить в магазин за продуктами.

Зайдите в пещеру к Фей-он и расскажите ему о кольцах. Лысый герой посоветует обратиться к местной разбойнице Номад и сам возьмется проводить вас до ее логова. Увидев компанию Рики, Номад убежит, а вам придется отыскать ее в одной из нескольких комнат бандитского притона. После того, как вы вновь ее увидите, хорошенько проверьте состояние ваших солдат: их ждет бой с супербоссом — оплетенным венами внутренним органом. В какой-то момент во время боя босс выпускает шоковую волну, которая отнимает у всех членов вашей команды приблизительно по 400 HP. Если в компании нет ни одного бойца с уровнем HP хотя бы 450 единиц, шансов выжить у вас немного. Повысьте уровень HP у ваших роботов: для этого достаточно навесить на них побольше мощного оружия и защиты.



Пока вы будете драться с мерзким внутренним органом, в теле Танзера поднимется такой тарарам и изжога, что он выплюнет ваш корабль. Хорошо, что Рики вовремя об этом догадается, и вы успеете спрятаться на судне.



Scrap

Наведайтесь в Junk Shop и пополните свои запасы. Между прочим, вход туда теперь стоит не 300, а 600 credits.

Shrike

Для того чтобы попасть в Shrike, вам придется сделать пересадку в Koorong. Сходите в Nakajima Robotics, поговорите с сотрудниками фирмы и заберите мощного робота EngineerCar. Наведайтесь в лабораторию сумасшедших ученых Bio Research Lab и отыщите монстра по кличке Cotton (он, конечно, не так хорош, как EngineerCar, но тоже может оказаться кстати).

Поговорите с детишками на улице (Street), они расскажут вам, как попасть в Sei's Tomb. Теперь придется ненадолго по-



святить себя археологическим раскопкам. Из первой комнаты, в которую вы попадете (круглая комната с тремя алтарями), можно пройти к гробнице самого короля Sei, хранителя одного из колец. Однако для того, чтобы открыть дверь, ведущую в гробницу, необходимо отыскать в пещере три магических предмета.

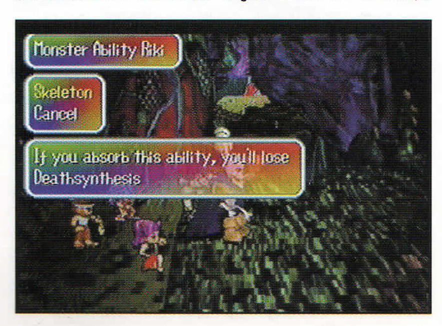
Для начала пройдите в центральный зал, который находится непосредственно за круглой комнатой. Из зала в разные пещеры Sei's Tomb ведут четыре выхода. Первый предмет найти очень просто. Пройдите в юго-восточный выход и отыщите в пещере бусы Magatama.

Вернитесь в центральный зал и встаньте на светящийся камень у входа в круглую комнату. При этом вы автоматически перенесетесь в темную пещеру. Пройдите по стене и выньте из каменной тумбы меч Murakumo.

Для того чтобы добыть третий предмет, вернитесь в центральный зал и сразитесь с двумя скелетами, которые спят у стены. Пройдите в круглую комнату и разложите все три предмета на светящиеся алтари. Дверь в гробницу откроется, и вы увидите мертвого короля Sei. Поговорите с покойником и объясните ему, что вы не вандалы. В результате король не только отдаст Рики свое кольцо, но и предложит составить ему компанию.

Yorkland

Сделав пересадку в Koorong, отправляйтесь в Yorkland. Возле мельницы вы найдете Thunder, брата Люта. Торжественно примите его в свою команду, а затем поговорите с обывателями. Селяне расскажут вам о местном миллиардере, чья дочь заразилась неизвестной болезнью и уже многие месяцы



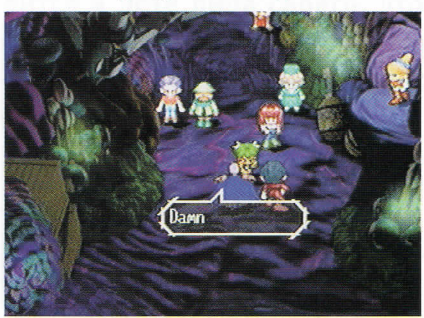
не встает с постели. Отец приводил в дом разных докторов и знахарей, но никто не смог найти нужного лекарства.

Навестите больную (двор скромного миллиардера находится рядом с мельницей) и сразитесь с преследующим ее злым духом. На кровати рядом с девочкой вы обнаружите одно из восьми магических колец, однако взять его пока не сможете: колечко охраняет больного ребенка.

Меи-линг предложит съездить к знакомому доктору в Koorong.

Koorong

Спуститесь на первый этаж и пройдите налево в район полуразваленных складов и неприкрытых канализационных люков. Здесь, под беспрестанно накрапывающим кислотным дождиком находится клиника



доктора Нусакана (вы узнаете ее по ярко-желтой символике над входом). Зайдите к доктору и обрисуйте ему сложившуюся ситуацию. Сначала светило науки откажется тащиться в Yorkland, но когда вы объясните ему, что больная — дочь миллиардера, быстренько соберет заветный чемоданчик с красным крестом и нацепит на голову шляпу.

К сожалению, никакого особенного лекарства доктор не пропишет, и вам придется несколько раз подряд сразиться со злым духом. Когда дух будет изгнан, девочка почувствует себя гораздо лучше и сразу же подарит вам волшебное колечко.

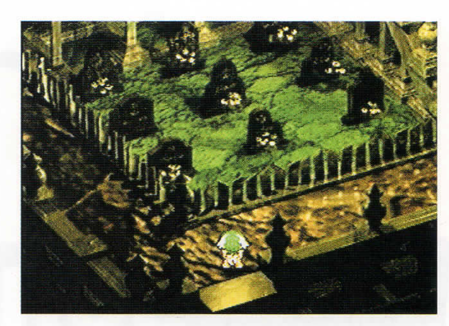
Прежде чем покинуть гостеприимный дом, дважды подойдите к миллиардеру и получите 1000 credits.

Koorong

В Koorong Меи-линг сообщит вам радостную новость: другой известный богач хочет продать еще одно волшебное кольцо.

Baccarat

Из казино спуститесь вниз и постучите в первый слева номер. Поговорите с пожилым господином (он решил продать кольцо, потому что накануне просадил весь свой капитал в рулетку). В тот самый момент, как промотавшийся дяденька откроет свой стопудовый сейф, голубая



мышка схватит в зубы кольцо и убежит. Догоняйте воровку, а затем забирайтесь вслед за ней на люстру. Не выдержав вашего веса, люстра сорвется и стремительно полетит вниз.

Когда вы очнетесь на автомобильной стоянке, вам останется лишь продолжить преследование, спустившись в канализационный люк.

Теперь Рики и К° будут долго-долго гонять мышь по пещере, пока не зажмут ее в каком-нибудь углу и не отнимут волшебное кольцо.

Manhattan

В одном из магазинчиков Shopping Mall торгуют драгоценностями. В списке наименований побрякушек вы увидите Ring/schemer — еще одно колечко для вашей будущей коллекции. К несчастью, это кольцо уже продали какому-то богатому лорду из Owmi.

Owmi

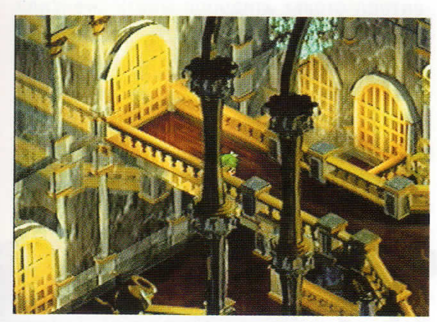
С набережной сверните направо и пройдите на виллу лорда. Здесь-то вы и попадете в ловушку. Оказывается, старый богач сам большой охотник до драгоценностей, так что продавать свое колечко он ни за что не станет, скорее отнимет ваши.

Итак, старикашка скидывает вашу команду в темницу, полную привидений, а вам, как обычно, остается искать выход. Хорошо еще, дорожка на виллу отсюда прямая. По пути вам встретится один гигантский осьминог (босс) и одна русалка (дополнительный герой). Обыскивайте комнаты особняка, пока не увидите самого лорда. Заберите у него кольцо и вернитесь в Koorong.

Koorong

Есть сведения, что в тюрьме Despair находится еще одно волшебное кольцо. Предложите Меи-линг туда отправиться. Если вы согласитесь взять проводником девушку Анни, которая стоит неподалеку возле ресторана, это путешествие дастся вам значительно легче.

Переодевшись рабочими-ремонтниками, вы проникаете на корабль, который идет в Despair, и вскоре оказываетесь в вентиляционной шах-



те тюрьмы. Найти вам нужно одиночную камеру, в которой сидит самый страшный на свете преступник. Что совершил этот человек неизвестно, однако посадили его на несколько миллионов лет, так что преступление, по всей вероятности, было ужасным. Теперь несчастному остается успокаивать себя тем, что как бы ни сложились его жизненные обстоятельства, он покинет свою камеру задолго до установленного приговором срока.

Терять одинокому узнику уже нечего, так что он расстанется со своим кольцом легко и без паники.

Mosperiburg

И вот наступает самое сложное испытание для наших героев. Царица Mosperiburg'а, местечка, куда вы прибудете за последним из колец, заставит вас отыскать по секрету в каждой из восьми (хе-хе) комнат ее шикарного замка.

Комната 1: соберите в лабиринте все мешки с деньгами, а затем достаньте драгоценности из сундука, который свалится сверху. В этой комнате за вами будут гоняться довольно сильные враги.

Комната 2: здесь вас проэкзаменуют на знание цен в забегаловках SaGa Frontier. Ведущий будет называть по два предмета (например, разные виды оружия), а вы должны будете определить, какой из предметов стоит дороже. За каждую ошибку вашей команде придется расплачиваться одним сражением с компанией пухленьких кремовых (и очень слабых) котов.

Комната 3: в одной из комнат вы вновь встретите злосчастную голубую мышку. Обыскивайте деревянные бочки, пока вместо очередного монстра вам не попадется волшебный сувенир.

Комната 4: в комнате с мозаичным полом все просто. Идете себе, деретесь, забираете предмет.

Комната 5: еще одна простая комната. Правда, здесь вам самому придется гоняться за врагами. Расправившись со всеми, вы получите полезный предмет.

Комната 6: обыскивайте могилки, пока не найдете ключ Virgil Key. По мере вашего продвижения от надгробья к надгробью, с разных сторон будут выпрыгивать очень сильные скелеты. Драться с ними не обязательно, так что действуйте попроворнее.

Комната 7: здесь девушка в легком платье дефилирует по острию металлических пик. Проследите за ее маршрутом и попытайтесь пройти там же. В противном случае вам придется искать путь ощупью и драться через каждые пять шагов. Ваша задача — пройти на другую сторону этого "пикового поля" и взять из каменной беседки очередной магический предмет.

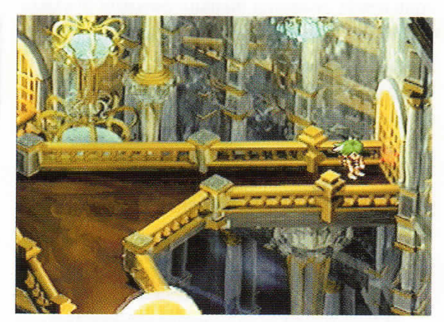
Комната 8: по сравнению с этим все предыдущие испытания были так себе, типа спортивных юношеских игр. В комнате с круглой ареной вас окружат 6 пылающих слизняков. Опасность этих, в общем безобидных, животных заключается в том, что они воздействуют непосредственно на ваш уровень LP (жизнь), понижая его на один пункт при каждом ударе. Таким образом, если уровень LP у пары ваших роботов составляет в общем 40 пунктов, сорока ударов будет достаточно, чтобы завалить сильнейших членов команды. При этом никакая, даже самая изощренная защита HP не будет играть роли.

Сила каждого слизняка — примерно 2000 HP. За один бой вам придется завалить их около 30 штук. Самый удачный метод борьбы со слизняками — использование "оружия массового поражения" и такой техники, как GaleSlash.

Когда все восемь испытаний будут пройдены, отдохните (например, забредите в отель, который находится в Koorong), чтобы восстановить потраченные LP, HP, WP и т.д., а затем вернитесь в Mosperiburg и поднимитесь к самой королеве Virgil.

Как ни странно, убивать эта дама вас не собирается, да и кольца ей на самом деле не жалко; просто ей скучно. Virgil сидит на троне, попивает вино и оценивает ваши комбинированные удары. За хорошую комбинацию она дает 4 очка, за неплохую — 3, а за так себе комбинашку — два. Если комбинация не произведет на королеву совсем никакого впечатления, вы получите 0, и тут уж хотите обижайтесь, хотите нет, а к победе вы не приблизитесь ни на шаг. Итак, цель проста: набрать 10 очков. Когда вы справитесь с этой задачей, королева поблагодарит вас за замечательное шоу, отдаст кольцо, пожмет руку и отпустит на все четыре стороны.

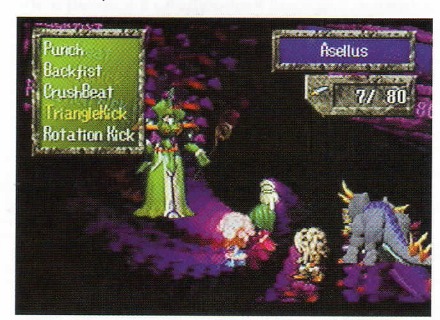




Финиш

Наконец-то все кольца у вас в кармане! Остается только вернуться в родной Магмел и передать их мудрому старцу. Впрочем, вы, наверное, догадались, что без сражения с последним, самым мощным боссом вам игру закончить не дадут. Как ни странно, боссом этим окажется одно из магических колец и ваша подружка Меилинг, под власть этого кольца попавшая.

Отсюда мораль: нечего вам было и начинать всю эту затею. Если связываетесь со всякой чертовщиной, ждите одних неприятностей!



Победив босса и сняв заклинание с Меилинг, Рики в полной мере осознает эту глубокую истину и разбрасывает злосчастные кольца по всей территории SaGa. Бог с ним, с Магмелом, проще куда-нибудь переехать. Одно только непонятно: зачем мы с вами столько трудились?

Итак, мы опубликовали прохождения для четырех героев SaGa Frontier. То есть прошли чуть больше полпути. Отметив это знаменательное событие коллективным банкетом, мы решили, что дальше идти особого смысла нет: уж больно часто разным SaGa-героям приходится преодолевать одинаковые препятствия, да и общая логика игры для тех, кто читал предыдущие солюшены, должна быть более или менее ясна.

Посему прохождение остальных сценариев мы целиком и полностью оставляем на вас, дорогие любители японского RPG. Дерзайте, а если застрянете, читайте наши предыдущие солюшены: там можно найти что-нибудь интересное и подходящее случаю. Удачи!



ALUNDRA

Зинаида Медведева

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Окончание. Начало см. в №№4, 5'98

Жаль, конечно, расставаться с полюбившимся героем, но не стоит из-за этого затягивать игру. Герой — на то и герой, чтобы идти до конца. И если еще одна игра успешно завершена, значит, в очередной раз силы зла потерпели крах.



Уровень 48

В гигантском дереве

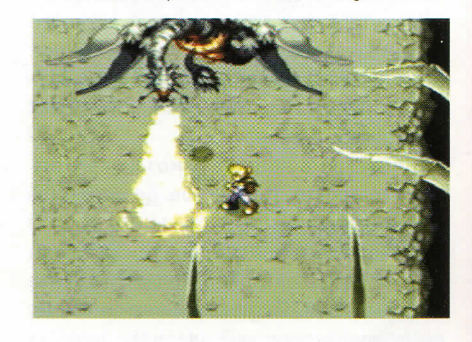
После того, как кузнец покинул дом, идите к центральному входу, ведущему внутрь гигантского дерева. Убедитесь, что дверь в конце коридора заперта, и ищите кузнеца в хижине. Пройдите к главному входу в гигантское дерево. Войдите в дверь, которую открыл кузнец, и поднимитесь в верхнюю часть комнаты. Минуя комнату с fireball, идите в комнату справа, где поверните турникет и пройдите далее через несколько комнат, после чего вы снова выйдете наружу, на балкон. Переключите рычаг на нижнем балконе, после чего идите налево до пещеры.

В пещере

Двигаясь налево, вы провалитесь вниз и можете найти эликсир жизни, но теперь придется снова подняться в пещеру. Если же вы спрыгнете с правой стороны обрыва, то найдете слитки золота. Когда все будет собрано, воспользуйтесь двигающейся платформой. Минуйте комнату с двигающимися шарами и поднимитесь наверх. Пройдите налево и используйте платформу для достижения заветных сундучков. После сбора вещичек достаньте бомбу из своего инвентаря и разбейте камни, находящиеся слева. Спрыгнув в образовавшуюся дыру и открыв сундучки, спуститесь вниз. По выступам доберитесь до переключателя слева. Если вам потребуется эликсир жизни, то выйдите наружу, на балкон, а если с жизненными силами у вас все в порядке, то выйдите из комнаты через правую дверь. Снова поднимитесь по лестнице и пройдите в дверь сверху. Двигайтесь влево, спрыгните вниз и идите, пока не наткнетесь на рычаг. Переключите его и возьмите ключ. Проследуйте в маленькую комнату с тремя слизняками, воспользуйтесь левой дверью и идите на балкон.

По балкону идите налево. Воспользовавшись ключом, войдите в хижину. Победив пять слизняков, вы получите ключ (elevator key) к верхним этажам Великого дерева.

Войдите в центральную пещеру, поднимитесь на лифте. Проследуйте из комнаты с турникетом налево. Используйте ключ для верхней двери. Когда вы обнаружите, что ключ не подходит, пройдите через балкон, спуститесь на землю и идите в хижину, к кузнецу. Починив ключ, откройте дверь. Поднимитесь на лифте, выйдите на балкон и снова наверх по лестнице. Вы у босса.



Как победить тварь по имени Zazan

Основные методы Zazan'a — это швыряние камнями, сумасшедшее верчение и, конечно же, помощь его подопечных —

слизней. Чтобы победить такого противника, вам придется постоянно и непрерывно двигаться. Нужно знать еще одну полезную вещь: вы не можете пострадать от рук Zazan'a, когда он крутится.

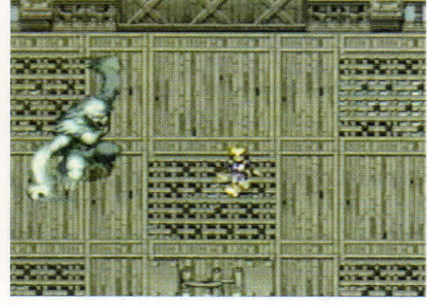
После победы над чудовищем вернитесь в Inoa.

Уровень 49
Возвращение в Inoa

В деревушке поговорите с жителями, в том числе с Meia и Naomi (продавец в магазине). Идите к Magyscar, минуйте выступы, пройдите деревянные мостики и, спустившись вниз, прыгайте по горкам из камней, пока не достигнете входа в пещеру. Это и есть вход в Torla mountain.

Гора Torla

Зажгите левый канделябр в верхней части комнаты. Подойдите к открывшимся воротам; чтобы пройти через них, вам нужно заморозить с помощью Ice wand (ледяной палочки) горячие прутья на воротах, а потом разбить их с помощью шара на цепи. В следующей комнате доберитесь до верхнего выступа, переключите рычаг и пройдите через ближайшие открывшиеся ворота в соседнее помеще-



ние. Используйте Ice wand, чтобы заморозить первый огненный шар (fireball), а потом прыгните на него. Повторите процедуру со следующим fireball, пока не построите из них лестницу и не доберетесь до выступа наверху.

Следующая комната разделена на два коридора. Сначала сохраните игру, воспользовавшись левым коридором, а потом идите в правый, который ведет в другую комнату. Войдя в комнату, быстро отойдите вправо, чтобы вас не задела огненная струя, после чего, миную лаву, выйдите через дверь, расположенную в нижней части комнаты. Вы окажетесь в комнате, где преодолевали горы из камней. Переберитесь на другую сторону, пройдите в следующую комнату, где вы уже бывали. Минуя камни, доберитесь до верхних выступов. Обойдите выступы, где вас атакует феникс, восставший, правда, не из пепла, а из лавы. Убив птичку, поднимитесь на выступ и минуйте дверь. Используйте Ice wand, чтобы заморозить горячие колонны. Выставьте их так, чтобы можно было добраться до верхней части комнаты. Там снова используйте волшебную палочку снежной королевы и соорудите мост из замороженных fireball'ов до верхнего выступа. Миновав дверь, используйте Fire wand, чтобы зажечь девять канделябров, после чего опустится каменная плита. С помощью Ice wand заморозьте все канделябры кроме одного, расположенного непосредственно над каменной плитой. Подойдите максимально близко к каменной плите и, заморозив последний канделябр, быстро запрыгните на поднимающуюся плиту. Выйдя в левую дверь и убив взлетевших пташек, спрыгните в образовавшуюся дыру. От места падения двигайте в южном направлении и спрыгните вниз, в водопад. На правом выступе переключите рычаги на двигающейся платформе, доберитесь до нижнего выступа и покиньте комнату.

В следующей комнате вы найдете ключ и специальные бутсы (Charm boots), в которых можно ходить по лаве, не подвергаясь опасности. С помощью телепортера на нижнем выступе сохраните игру. Пройдите в верхнюю дверь (дверь без лестницы), минуйте комнату с пламенем и выйдите через дверь в конце коридора. Убив птиц, возьмите камни, находящиеся в комнате, и залезьте по ним на верхний выступ, здесь используйте ранее найденный ключ. Обследуйте статую, которая укажет вам, как правильно зажечь семь канделябров в определенном порядке:

первым зажгите канделябр рядом со статуей;

вторым — наверху справа;

третьим — внизу справа;

четвертым — расположенный внизу от восьмиугольной платформы;

пятым — внизу слева;

шестым — наверху слева (рядом с выходом);

седьмым зажгите оставшийся канделябр.

Наступите на платформу в форме восьмиугольника и покиньте комнату через дверь наверху слева. Перейдите мост, сожгите кусты и при помощи Ice wand заморозьте две колонны. Передвиньте их так, чтобы, прыгая с моста, по колоннам вы смогли попасть на верхний выступ и пройти в следующую комнату. Идите прямо в верхнюю правую дверь. Осмотрев статую, вы обнаружите, что она дает вам указания зажечь канделябры. Войдите в левую комнату, заморозьте колонны и зажгите канделябры в таком порядке: нижний правый, верхний правый, верхний левый, нижний левый.

Вернитесь в предыдущую комнату и идите теперь направо. Здесь вам придется проделать ту же операцию с замораживанием и перестановкой колонн и зажиганием канделябров, но уже в другом порядке: сначала зажгите нижние правый и левый, затем верхний правый и верхний левый канделябры. Снова вернитесь в предыдущую комнату, к статуе. Пройдите в открывшиеся ворота, выключите все огнеметы, встроенные в стену (просто прыгните на них) и возьмите в сундучке нужные вещи. Воспользуйтесь телепортером и попадете в комнату босса.

Огнедышащий дракон — это не ново

Босс, с которым вам предстоит сразиться, — дракон по имени Wilda. Единственное, чем его можно пронять, — это Ice wand. Воспользуйтесь этим, когда он положит голову на выступ, где вы находитесь.

Уровень 50
В который уже раз в Inoa

Поднявшись с постели, направьте свои стопы в дом Wendell. Пройдя с Meia в дом, поговорите с присутствующими и отправляйтесь в психопутешествие.

В подсознании Nestus

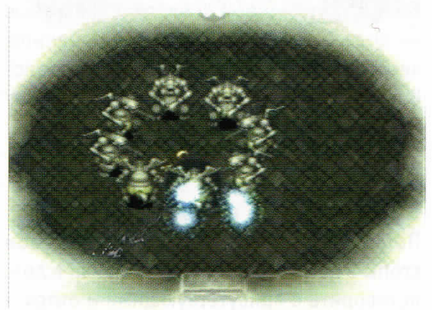
Первым делом сохраните игру, а потом уже покиньте комнату через дверь наверху. Пройдите в левую часть комнаты. Переключите рычаги в следующем порядке: нижний левый, верхний левый, верхний правый и нижний правый. Теперь можно и телепор-



тироваться. Когда вы телепортируетесь, то попадаете в другое подземелье, точнее — в зеркальное отражение предыдущего. Если вы что-то делаете в одном подземелье, то должны все сделать наоборот в другом. Отмечу, что стены в подземельях разного цвета: синего и серого. Во втором подземелье переключите рычаги в обратном порядке: нижний правый, верхний правый, верхний левый и нижний левый.

Пройдите в следующую комнату и, понаблюдав за fireball'ами, вернитесь через телепортер в другую пещеру (с синими стенами). В этом подземелье, как и в противоположной части, пройдите в следующую комнату и переключите рычаги: верхний левый, верхний правый, нижний правый, нижний левый. Вернитесь в серое подземелье и, пройдя комнату, продвигайтесь по мосту и войдите в следующую комнату. Подняв бочку, переключите верхний левый рычаг и используйте бочку

как ступеньку для перехода на выступ. С выступа перепрыгните налево и покиньте помещение. В следующем тоже не задерживайтесь и выйдите через дальнюю левую дверь. Пора снова вернуться в синюю пещеру. Пройдите налево и выйдите из следующей комнаты через дальнюю левую дверь. Переключите рычаг вверху справа и поднимитесь по лестнице. Вы окажетесь в комнате с зеркалом посередине и с разными подземельями с каждой стороны. Поднимите бочку и встаньте как



бы между двумя подземельями. Бросьте бочку так, чтобы она приземлилась на переключатель, после чего можно перейти на противоположную серую сторону.

Выйдите через нижнюю дверь и переключите нижний рычаг направо. Пройдите в открывшуюся дверь и запустите двигающуюся платформу, доберитесь до выступа и, миновав мост, телепортируйтесь в синее подземелье. Там два рычага сами собой переключатся (правый, левый, левый, правый, левый, правый, правый, левый, правый), после чего идите налево и переключите рычаг. Теперь направляйтесь к телепортеру (не к тому, благодаря которому вы попали сюда) и окажетесь в сером подземелье. Пройдите вниз, переключите рычаг — и снова в синее подземелье. Там идите к телепортеру, который приведет вас к двум рычагам (в сером подземелье). Здесь вам нужно переключить рычаги в следующем порядке: левый, правый, правый, левый, правый, левый, левый, правый, левый.

Пройдите в открывшиеся ворота, и в комнате вы увидите, что канделябры зажигаются в особом порядке (верхний левый, нижний левый, верхний правый, нижний правый). Теперь воспользуйтесь телепортером слева от канделябров и попадете в аналогичную комнату в синем подземелье. С помощью Fire wand зажгите канделябры: верхний правый, нижний правый, верхний левый, нижний левый. Откроется дверь, ведущая к началу, так что вы сможете сохранить игру. Из упавшего сундучка возьмите ключ и откройте верхнюю дверь. Перейдите мост, воспользуйтесь двигающейся платформой и, поднявшись по лестнице, вы попадете в комнату, разделенную на две части: серую и синюю. С вашей стороны — рычаги, а с противоположной канделябры. Переключите рычаги в следующем порядке (пронумеруйте рычаги слева направо): три, один, четыре, два.

Перейдите на противоположную сторону подземелья, спуститесь вниз и переключите рычаг. Поверните налево и идите, пока не наткнетесь на телепортер, ведущий в синее подземелье. Идите вверх и направо, там переключите рычаг и телепортируйтесь в серое подземелье (через телепортер, который вы еще не использовали) только для того, чтобы переключить рычаг под телепортером и вернуться назад. Через комнату с четырьмя переключателями и пьедесталом пройдите в комнату с огнеметами. Забравшись на верхний выступ, минуйте мост и пройдите комнату со слизняками. Поднявшись по лестнице, вы придете в еще одну комнату, разделенную на две части (вы на синей стороне). Вы увидите пять канделябров, зажигающихся в следующем порядке (пронумеруйте их слева направо): один, три, пять, два, четыре.

После того, как вы это увидели, на противоположной стороне появятся fireball, которые будут двигаться в направлении, обратном движению вашего героя. Таким образом, управляя fireball'ом, зажгите канделябры в следующем порядке (пронумеруйте их слева направо): пять, три, один, четыре, два.

Пройдите в серую часть комнаты и выйдите через нижнюю дверь. Переключите рычаг в конце лестницы. Спуститесь по лестнице слева и постоянно двигайтесь вниз, пока не дойдете до огнеметов. Потом спрыгните вниз и, убив всех слизняков, пройдите в открывшиеся ворота. Откройте сундучки и телепортируйтесь. Вы в комнате босса.

Братья-близнецы

Не знаю, как насчет их родства, но заложенная в них идея соответствует духу уровня. Вы сражаетесь с двумя монстрами, являющимися зеркальными отражениями друг друга. Основное правило в этом случае — держаться стены комнаты, так, чтобы монстры не зажали вас в тиски. Наносите удары одному из монстров — когда вы его одолеете, второй умрет сам по себе.

Войдите в синюю ауру, окружающую ребенка, и окажетесь в комнате со вторым, похищенным ребенком. Разбейте статую (шаром на цепи), встаньте в нижнем левом углу, чтобы избежать повреждений. Камни, падающие сверху, переключат рычаг, и ворота откроются. Теперь возвращайтесь в Inoa.

Уровень 51
В Inoa

Идите в дом Wendell'a, после чего в дом Beaumont'a. Поговорите с людьми в гостиной. На следующий день идите в магазин и получите долгожданную кольчугу (Silver armor). Поговорите с Meia и направляйтесь в святилище, чтобы побеседовать с Ronan'ом.

Язык твой — враг твой

Поговорив с вами, Ronan атакует. Монстра, в которого превратился Ronan, убить не сложно, нужно только грамотно избегать его атак. Покиньте святилище и идите в дом Nava.

Уровень 52
Дом Nava

Спуститесь по лестнице и идите по коридору, в том числе и по заполненной водой его части. Пройдите в нижнюю левую дверь. Ваша задача в этом подземелье — найти и зажечь двенадцать фиолетовых шаров, после чего откроется вход на остров Nava.



Первый шар находится в комнате, заполненной водой. Он появится на двигающейся платформе, которую можно активизировать, убив всех рыбок в воде. Второй вы найдете в комнате с жуками-монстрами. Шар находится на верхнем выступе. Третий шар расположен в открытой комнате с четырьмя жуками, где он занимает центральное место. Четвертый находится в комнате с выступами — в середине и наверху комнаты. Пятый шар спрятан в комнате с десятью каменными горками и болотистого типа монстрами. Взорвите каменные горки, и в одном из отверстий найдете шар. Шестой шар вы отыщете в комнате с большим каменным образованием посередине комнаты, где и находится шар. Чтобы достать его, вам нужно прыгнуть с верхнего правого выступа. Седьмой шар находится в комнате с пятью болотными монстрами. Когда вы их убьете, в комнату упадет шар, который нужно зажечь.

Восьмой шар — в комнате с каменными квадратами разной высоты и жуками-монстрами. Шар находится на верхнем квадрате. Девятый шар — в комнате, заполненной водой, где есть выступы с причалами. Возьмите бочку и, стоя на верхнем правом выступе, сбросьте ее на шар, таким образом переключив его. Десятый шар вы найдете в комнате с огромным камнем. Прой-

дите по ходам, выдолбленным в камне, и посередине найдете шар.

Одиннадцатый шар расположен в комнате с тремя выходами и тремя дверьми. Шар вы найдете, если пройдете в левую дверь. Двенадцатый, последний шар ждет вас в комнате с несколькими выступами и жуками. Убейте жуков, и последний, заветный шар появится из земли.

Вернитесь в комнату с лестницей, окруженной шарами. Поднимитесь по лестнице и выйдите в открывшуюся дверь. Вы окажетесь снаружи. Сохранив игру, идите налево к дому. Пройдите за домом и спрыгните на нижний выступ. Идите направо и, поднявшись по лестнице, войдите в дом, где найдете Nava. Он даст вам кристалл, который нужно поставить на деревянный пьедестал.

Zorgia, старина!

Вы встречались с ним в Nirude Castle. Чтобы победить его, нужно постоянно двигаться. Иногда Zorgia будет метать диски, которые будут преследовать вас, поэтому старайтесь держаться стен! Теперь идите в северо-западном направлении, к семи алтарям.

Уровень 52
Перед замком

От рудников Inoa идите строго по направлению на север. Положите артефакты на пьедесталы, и из земли поднимется замок Melzas'a. Подойдите к передним воротам и идите направо вдоль стены, а потом наверх до дыры. Спрыгнув вниз, вы окажетесь в воде. Войдя в верхнюю дверь, используйте бочки как ступеньки. Поднявшись на верхний выступ, пройдите по лестнице и выйдите через верхнюю дверь. Используйте лук, чтобы переключить рычаг, и, убив всех противников, выйдите через открывшуюся дверь. Вы окажетесь снаружи, на стене замка. Пройдите в башню, где, убив врагов, покиньте комнату через левую дверь. Очутившись снова на стене, идите налево, в следующую башню. Переключите левый рычаг, и сверху упадет сундук с ключом. Выйдите через правую дверь и идите в башню направо. Спуститесь по лестнице, идите в правую дверь. После этого поставьте две бочки на цветные платформы на полу и, покинув комнату, спуститесь по лестнице. Используйте лук, чтобы разбить серебряный глаз. Поднимитесь по двум лестницам и пройдите в левую дверь, которую недавно загораживала стена. Пройдите налево, взорвите цепь с помощью бомбы и переключите рычаг. Вернитесь в комнату с подвешенными сундуками и поднимитесь по лестнице. Двигайтесь налево и войдите в следующую башню. Внутри, перебейте всех врагов и выйдите через верхнюю дверь. Пройдите дальше по стене и войдите в следующую башню. Переключив рычаг, выйдите через дверь внизу комнаты. Вернитесь в предыдущую башню, спуститесь по двум лестницам подряд и поверните турникет направо. Пройдите в открывшиеся ворота и переключите рычаг. Поднимитесь по одной из лестниц (по тем же, по которым вы спускались) и войдите в дверь. Поверните левый турникет вниз. Войдите в открывшийся секретный ход.

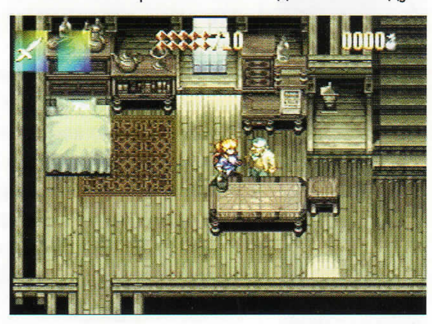
Пройдя в открытую дверь, переключите рычаг и выйдите из секретной части комнаты. Снова поверните турникет вниз и пройдите в верхнюю дверь. Отыскав ключ, вернитесь в комнату, где вы второй раз переключали турникет, и воспользуйтесь им. В новой комнате используйте лук, чтобы разбить серебряный глаз. Идите в верхнюю левую комнату.

Пройдите через открывшийся ход, возьмите бочку и направляйтесь в верхнюю часть комнаты, где поставьте бочку на переключатель, вделанный в пол. Ваш герой должен встать на второй переключатель. Взяв ключ, удалитесь через нижнюю комнату. Двигайтесь направо и откройте ключом металлическую перегородку. Выйдите через левую дверь, поднимитесь наверх и



выйдите через нижнюю дверь на стену замка. Пройдите к следующей башне и внутри найдете второй ключ. Откройте вторую металлическую перегородку. Ударьте несколько раз рычаг, а затем переключите его. Вернитесь на стену замка. Встаньте непосредственно над открывшимися воротами замка, теперь спрыгните вниз и войдите внутрь.

Подойдите к закрытым воротам, пройдите направо и обойдите статуи львов. Переключив рычаг, идите по проходу направо и, когда вы подойдете к серой каменной плите на земле, просто идите сквозь кусты. Там вы найдете ключ. Теперь запрыгните на сундук и направляйтесь налево. Отоприте ворота и пройдите внутрь. Стоя перед ступеньками (под статуей динозавра), поверните направо. Поднимитесь по ступенькам, на которые наткнетесь, и идите в правый угол балкона. Переключите рычаг и войдите в открывшуюся дверь. Здесь вы найдете телепортер, ведущий в Inoa. Вы можете испробовать его и, когда вернетесь назад, выйдите из комнаты и идите вниз, вдоль кустов. Пройдите сквозь кусты (чуть ниже и правее фонтана) и найдете ключ. Откройте ключом ворота слева и идите ко входу в



замок. Оттуда поверните налево и поднимитесь по лестнице на балкон. Спрыгните в дыру и переключите рычаг. Спрыгнув еще раз, вы окажетесь как бы в секретном месте, после чего поднимитесь по лестнице и войдите в дверь, которую вы только что открыли. Восстановив свои силы, идите к фонтану чуть ниже и левее главного входа. Пройдите налево от фонтана и телепортируйтесь. Из места, куда вас перенесло, идите вниз. Пройдите через кусты, а потом направо. Отыскав ключ, пройдите налево. Откройте ключом ворота в центральной части, потом идите налево. Когда упретесь в тупик, идите наверх, через кусты, и найдете еще один ключ. Встаньте на сундук и перепрыгните кусты. Пройдите через последние ворота, которые вы открыли, откуда идите по направлению на юг. Воспользуйтесь ключом, чтобы открыть последние ворота. Используйте левый телепортер, спрятанный в кустах. Из места, где вы появились, идите направо, а потом наверх. Переключите рычаг и вперед, к опасным приключениям в замке!

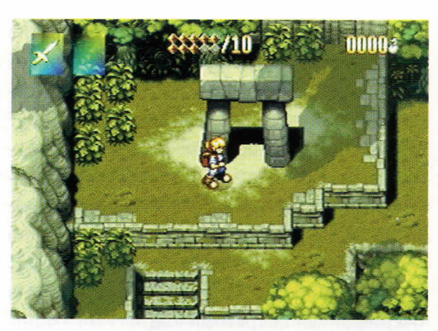
Уровень 53
Замок Melzas

После того как вы поговорили с духом Melzas'a, у вас появилась новая задача — восстановить нормальный ход времени. Поднимитесь по лестнице, расположенной справа от светящейся колонны. Пройдите по коридору направо. От закрытых ворот идите направо и войдите в первую открытую дверь. Возьмите ключ из сундука и вернитесь к светящимся колоннам. Оттуда идите в библиотеку (правая дверь). Обойдите книжные полки и возьмите бочку, поставьте ее на стул в левом углу. Забравшись на бочку, прыгните вправо, на полку, и переключите рычаг. Покиньте библиотеку через дверь справа. В следующей комнате, миновав обездвиженных монстров, выйдите через правую дверь. Разбив среднюю кольчугу, стоя на сундуке, прыгните вправо, на кольчугу. Прыгнув на верхний правый выступ, пройдите в дверь. Поднимитесь по

лестнице слева, сдвиньте правый турникет наверх, средний турникет налево, а потом снова сдвиньте правый турникет, но уже направо. Поднимитесь по лестнице, возьмите в верхней комнате ключ, переключите рычаг. Снова вернитесь в комнату со светящимися колоннами. Поднимитесь по лестнице, разбейте кольчуги и переключите рычаги. Вернитесь в центральную комнату и пройдите в левую комнату (столовая комната). Пройдите в левую дверь в двух комнатах, пока не придете к кольчугам. Разбейте их и поставьте найденную бочку под верхним выступом. Открыв ключом дверь, поднимитесь по лестнице справа и возьмите бочку, спрятанную под желтой корзиной. Расположите корзины под выступом и нажмите на переключатель, вделанный в пол. Очутившись наверху, переключите рычаг и спрыгните снова вниз, чтобы переставить бочку с переключателя в полу в верхнюю часть комнаты. Использовав бочки как ступеньки, заберитесь по лестнице справа. Взяв ключ в следующей комнате, переключите рычаг — и с этого момента время восстановлено. Переключите рычаг в левом углу и выйдите через открывшуюся дверь.



Спрыгните на нижний балкон и переключите рычаг. Выходите через верхнюю дверь. Спуститесь по лестнице, затем по коридору и переключите рычаг рядом с дверью. Поднимитесь по лестнице (с которой вы только что спустились) и идите направо. Пройдите вниз и окажетесь на балконе. Поднимитесь по ступенькам справа, в комнате поставьте турникет на переключатель в полу. В комнате появятся четыре шара: три оранжевых и зеленый. Ваша задача перекрасить все шары в зеленый цвет. Для этого используйте лук. Достигнув успеха, идите вниз и направо по коридору. Войдите в запертую дверь. Убейте монстров и переключите рычаг, потом поставьте бомбу на рычаг, а сами встаньте между верхней двигающейся платформой и верхним левым выступом. Когда двигающаяся платформа остановится на полпути, снова поставьте бомбу на рычаг и встаньте на левую платформу. Переключите рычаг на выступе, куда вы попали, и, спрыгнув вниз, покиньте комнату через нижнюю дверь. Пройдите направо и войдите в первую открытую дверь в коридоре.



Сдвиньте турникет на переключатель в полу, на остальные переключатели поставьте бочки, а на последний — поставьте вашего героя. Выйдите через нижнюю дверь и идите направо. Используйте Spring plant, чтобы перепрыгнуть через дыру. После этого войдите в левую дверь и запрыгните на пьедестал. С пьедестала прыгните на огнемет и таким образом доберитесь до переключателя справа. Выйдите через открывшуюся дверь, потом переключите рычаг и идите через нижнюю дверь. Свернув направо, пройдите налево по коридору и войдите в комнату. Запрыгните по горшку на пьедестал, а потом на двигающуюся платформу. Встаньте на деревянный пьедестал и, переключив рычаг, покиньте комнату.

В следующей комнате разбейте все кольчуги и с помощью Fire wand зажгите все шары, а верхний левый шар зажгите последним. Взяв ключ, выйдите через нижнюю дверь. Войдите в правую дверь, а затем в первую дверь в коридоре. Поднимитесь по лестнице и попадете в комнату, где нужно переключить рычаги, не касаясь пола. Переключите их соответственно:

4
5 3
12 11 10 6 2 1
9 7
8

Выйдите в открывшуюся дверь и сверните налево в коридор. Пройдите несколько комнат, пододвиньте турникет и переключите очередной рычаг. Вернитесь в столовую комнату и переключите рычаг справа. Зажгите упавшие сверху шары в особом порядке. На верхнем и нижнем столе — справа налево. Вернитесь в главный коридор, поднимитесь по правой лестнице. Разбейте кольчуги и переключите рычаг. Когда вы дойдете до очередной кольчуги, разбейте только один каменный блок стены. Заберитесь на стену, разбейте кольчугу и добейте стену. Поставьте турникет на переключатель в полу, а сами встаньте на второй. Убейте всех врагов в следующей комнате и, взяв ключ, пройдите в комнату, где нужно переключить рычаги, не касаясь пола. Выполнив задание, идите налево и двигайтесь по коридору направо. Поставьте турникет на переключатель и переключите рычаг. Идите в нижнюю комнату. Переключите рычаг и вернитесь назад в комнату, где вы разбивали кольчуги. Выйдите через нижнюю дверь и прыгайте вниз, в дыру. Пройдите несколько комнат, уничтожая врагов и переключая рычаги, пока не найдете ключ. Теперь вернитесь в главный коридор.



Идите налево; пройдя несколько комнат, вы выйдете на балкон. Поднимитесь по лестнице и спрыгните вниз, после чего вы окажетесь на крыше. Пройдите по крыше и прыгните на следующий балкон. Используйте Spring plant, чтобы прыгнуть на верхнюю крышу. Опять упав вниз, вы угодите на балкон. Пройдя несколько комнат (внутри), вы очутитесь на другом балконе, где нужно переключить очередной рычаг. Когда вы войдете в комнату с шарами, используйте лук, чтобы перекрасить их в другой цвет, и снова выходите на балкон. Пройдите несколько комнат, переключите последний рычаг и идите в главный коридор. Теперь открыта главная дверь, ведущая к самым злобным врагам, так что лучше восстановите свои силы и сохраните игру.

Четырехкрылое создание

Основные правила безопасности в работе с драконом — бить его, когда он стоит на земле, и убегать вниз, когда он бросается на вас сверху. Если дракон начинает плеваться в вас огнем, отходите из зоны досягаемости, которая определяется тенью чудовища.

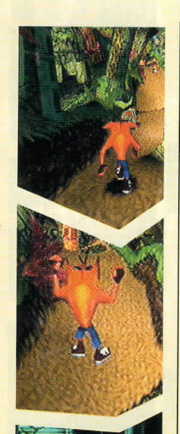
Melzas является лично

А вот и долгожданная встреча с самым большим воплощением зла — Melzas. Он будет появляться со своими двойниками, но определить оригинал легко — он явится последним. Главное, бить по-настоящему, и успех обеспечен!

Но это еще не все. Вам предстоит еще сразиться с двумя глазами, двумя руками и мозгом в одном комплекте! Держитесь нижней части поля и бейте только мозг, тогда справедливость восторжествует.

В качестве награды вы удостаиваетесь чести лично сжечь Melzas'a.

А теперь откиньтесь в своих креслах и наслаждайтесь зрелищем!



Battle Stations

Пропуск уровней
Начните игру в режиме Single Player
Нажмите L1 + L2 + R1 + R2 + Select, а затем Start + ✖

Crash Bandicoot

Суперпароль
Введите следующий код в окне паролей, чтобы получить доступ на все 32 уровня, получить все кристаллы и оба ключа. После набора первой строки пароля, две другие строки появятся сами.
▲, ▲, ▲, ▲, ✖, ■, ▲, ▲
▲, ▲, ■, ✖, ▲, ●, ▲, ▲
▲, ●, ■, ▲, ✖, ✖, ✖, ✖

Процент прохождения игры
Пароль
2% ●, ■, ●, ■, ●, ●, ▲, ■
6% ●, ✖, ■, ▲, ●, ■, ■, ▲
11% ■, ■, ✖, ■, ■, ▲, ✖, ▲
13% ✖, ■, ✖, ●, ✖, ■, ▲, ✖
18% ■, ■, ▲, ✖, ●, ●, ✖, ▲
22% ●, ■, ■, ●, ●, ✖, ✖, ✖
27% ✖, ●, ✖, ●, ●, ✖, ■, ●
31% ■, ✖, ▲, ▲, ✖, ■, ✖, ▲
36% ✖, ●, ●, ●, ✖, ■, ✖, ■
38% ■, ■, ✖, ▲, ✖, ■, ●, ✖
52% ▲, ▲, ●, ✖, ✖, ■, ■, ●
■, ▲, ▲, ✖, ✖, ●, ●, ■
●, ■, ▲, ■, ✖, ✖, ✖, ●

Crash Bandicoot 2

Боссы
Поставьте Crash'а в центре подъемника, удерживайте L1, R1, L2, R2, ▲ и, когда Crash станет указывать вверх или вниз, нажмите вверх — вы встретитесь с соответствующим боссом (но только в том случае, если он уже был побежден).

Секретный уровень
На уровне Un-Bearable (15-й) подождите, пока второй белый медведь провалится на мосту. После этого прыгайте сами туда.



Секретный уровень
На уровне Bear Down (13-й) вернитесь по льдинам назад после того, как медвежонок сбросит вас с себя.

Дополнительные жизни
Некоторое время прыгайте на голове медвежонка около входа на уровень Bear It (8-й) — 10 жизней.
На уровне Bee Haunting (20-й) не прячьтесь от пчел, а убейте всех пятерых (атака вместе с движением на них) — 1 жизнь, можно повторять.

Dead Ball Zone

Все стадионы и все игроки
В меню выбора языка остановитесь на итальянском флаге, после чего в течение десяти секунд удерживайте в нажатом состоянии следующие клавиши: L2 + R1 + ↑ + ■

Основные движения
Прыжок — ●
Удар — ■
Турбо — R1
Переключить игрока — L1

Спецудары
№1 — ▲, ■
№2 — ▲, ✖
№3 — ▲, ●
№4 — ▲, ●, ●
№5 — ▲, ●, ✖
№6 — ✖, ▲

Оружие
Бензопила — ■, ■
Пушка — ▲, ▲
Бомба — ■ + ▲

Dynamite Boxing

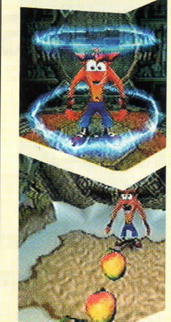
Trainer Mode
Когда на экране появится надпись Push Start, нажмите ↓, ✖, ←, →, ←, ✖, ↓. Раздастся звук, подтверждающий, что вы набрали правильный код. Войдите в Main Event и выберите опцию New Boxer. Здесь выберите опцию Trainer mode, чтобы контролировать боксеров в качестве тренера.

Earthworm Jim 2

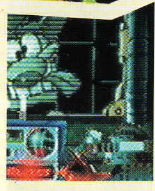
Homing Missiles
Поставьте игру на паузу и нажмите
Y, A, ↑, ✖, C, ←, Y, ↑

Nuke Gun
Поставьте игру на паузу и нажмите
Y, A, ✖, ↑, →, →, ←, ↑







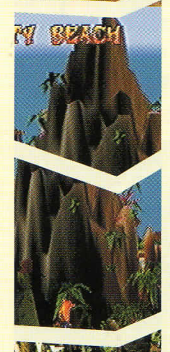
















Machine Gun
Поставьте игру на паузу и нажмите
A, ↑, ↓, →, →, ←, ✖, C

N20: Nitrous Oxide

Пароли уровней
Вводить в опции enter code:

2	OXXXSOSX
3	OXOOSTXT
4	OOTOTOSS
5	STSTSTTO
6	SSOSTXTX
7	XTOSXTOT
8	SOOTTSTS
9	SOXTSSXO
10	XTSOTXXX
11	OSTSOTST
12	OXXXTXXS
13	STTOOXOO
14	SSTOOTOX
15	OTXSOTTT
16	OSTXOOOS
17	XOTXSSSO
18	OTOOTSSX
19	SXOSOXXT
20	OSTSSSSS
21	OOOOTXTO
22	OXOTXOTX
23	SSTOTXOT
24	OOSTSTTS
25	OXTXSTXO
26	SOOOXOXX
27	SSTOXXST

Эффект Воды
●, ✖, ■, ▲, ▲, ●, ▲, ●

Hercules

Коды уровней

Hero's Gauntlet
Гидра, Медуза, Щит, Медуза
Centaur's Forest
Кентавр, Геркулес, Минотавр, Лучник
Big Olive
Кентавр, Щит, Гидра, Геркулес
Гидра Canyon
Щит, Шлем, Щит, Солдат
Medusa's Lair
Лучник, Пегас, Лучник, Кентавр
Cyclops Attack
Шлем, Пегас, Геркулес, Лучник
Titan Fight
Солдат, Щит, Щит, Молния
Halls of Eternal Torment
Медуза, Солдат, Кентавр, Пегас
Vortex of Souls
Солдат, Молния, Солдат, Кентавр
Видеофрагменты
Пегас, Солдат, Кентавр, Солдат

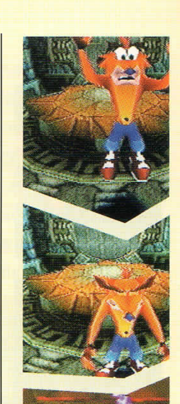


Mortal Kombat 4

Вводить на стартовом экране в режиме двух игроков

Первые три цифры — нижний удар рукой, блок, нижний удар ногой первого игрока; вторые три цифры — то же у второго игрока
321 321: Большие головы
012 012: Режим Noob Saibot
123 123: Игра до первого удара
020 020: Кровавый дождь (арена — Rain Stage)
050 050: Explosive Kombat
002 002: Оружие нельзя выбить
100 100: Отключить броски
010 010: Отключить Max Damage
110 110: Отключить броски и Max Damage
111 111: Free Weapon (оружие выбирается случайным образом)
222 222: Начать игру с оружием, выбранным случайным образом
333 333: Randper Kombat
444 444: Начать игру с обнаженным оружием
555 555: Оружие можно доставать несколько раз
666 666: Отключить музыку (Молчаливый бой)

Арены
011 011: Goro's Lair (Spike Pit)
022 022: The Well (Scorpion's Stage)
033 033: Elder God's (Blue Face)
044 044: The Tomb Stage
055 055: The Rain Stage
066 066: Snake Stage
101 101: Shaolin Temple
202 202: Living Forest
303 303: Prison (Fan Stage)
313 313: Ice Pit








СВЕТОВЫЕ ПИСТОЛЕТЫ И PSX,

или Чем убить Джонни Рока

В.Апачин

Световой пистолет — вещь в хозяйстве необходимая. Осознав это, редакция нашего с вами любимого журнала с большой нежностью произвела тестирование трех моделей этой самой вещи: Hyper Blaster фирмы Konami, Lunar Gun и Top Gun Fighter фирмы Naki. Результаты тестирования — перед вами.

Но сначала несколько общих замечаний

Light Gun (световой пистолет) — устройство, предназначенное для замены управляемого клавишами прицела в играх жанра "виртуальный тир". Прежде чем покупать это устройство, нужно осознать следующее: во-первых, световой пистолет ни на что больше не годен (в отличие от, скажем, аналогового контроллера, который применим в играх разных жанров). Во-вторых, для светового пистолета существует сравнительно немного игр (гораздо меньше, чем, например, для руля с педалями). В-третьих, все игры для светового пистолета отличаются редким однообразием (даже файтинги более разнообразны, чем стрелялки).

Если все вышеперечисленное вас не смущает, а рука так и тянется туда, в сторону нарисованного злодея, и так и норовит выстрелить — только тогда вам имеет смысл приобретать световое оружие.

Собравшись покупать пистолет, не удивляйтесь тому, что на нем вполне может не оказаться лазерного прицела. Практика показала, что играть без прицела так же удобно и иногда даже веселей, чем с ним. Кроме того, для пистолетов Naki лазерный прицел (Red Sight) выпускается отдельно; описание этого прибора прилагается. Засим приступим.

В общем

Три обозреваемых пистолета отличаются друг от друга прежде всего внешними параметрами. Наиболее внушительно выглядит Lunar Gun (фирма Naki) — он просто сошел со страниц комиксов, а добавление к нему увесистого Red Sight'а превращает пистолет в мечту игромана. Мерещатся роботы и космические корабли, хочется крошить, громить и устрашать.

Hyper Blaster фирмы Konami не производит ошеломляющего впечатления. Он поменьше размером и, в отличие от большинства аксессуаров для PlayStation, не серый, а синий.

Третий, откровенно дешевый, стилизованный под обычный кольт (браунинг, револьвер, смит-вессон) Top Gun Fighter фирмы Naki сразу же воспринимается как аутсайдер. Лучший пример к тезису "первое впечатление обманчиво".

Все пистолеты снабжены 2,5-метровыми шнурами (в другой угол комнаты удастся отойти не всем, но это не страшно: чем дальше от экрана, тем чувствительней пистолет реагирует на изменение прицела, что не способствует меткой стрельбе). Кроме основной кнопки — курка — на каждом пистолете есть кнопка Start — эквивалент Start'а на обычном joypad'е — и кнопка "бомба" (если вы хоть раз играли в такие игры, то знаете, что кроме бесконечного пистолета существует также второе оружие — гранаты, бомбы и проч., выделяемое в ограниченном количестве. Именно для бомбометания и предназначена вышеупомянутая кнопка).

Наконец, все пистолеты можно подключать попарно, причем вовсе не обязательно, чтобы оба пистолета были одной марки. Так что если у вас есть столь же кровожадный, как и вы, товарищ, то, купив сразу два пистолета, вы получаете шанс на собственной шкуре ощутить, что такое "Прикрой меня!". Вышеперечисленным сходства между пистолетами исчерпываются. Переходим к индивидуальным особенностям.

Итак, жизнерадостный настрой, твердая рука и четыре тщательно отобранных игры: классика жанра — Die Hard Trilogy, Zone 51, Project "Horned Owl" — и новое поступление — Elemental Gearbolt. Принцип тестирования прост: много стрельбы. Критерии оценки — субъективные впечатления и набранное количество очков. По порядку:

Lunar Gun

Кроме дизайна, этот большой серый пистолет порадовал еще и отличной механикой — очевидно, что западать или не реагировать на нажатие кнопки станут очень нескоро. Все так и дышит надежностью. Очень удобное расположение кнопок, дополнительные функции — AutoReload, AutoFire и Easy (см. ниже). Lunar Gun — самый тяжелый из всех пистолетов. В этом, с одной стороны, чувствуется основательность, с другой — рука устает быстрее, впрочем, можно стрелять "с локтя". В общем, есть все основания для "Нашего выбора". Препятствие лишь одно — неважные результаты в самом главном: стрельбе.

В этом вопросе Lunar Gun не впечатлил. Самая высокая оценка его "меткости" — "не хуже, чем у других". "Серединка на по-

ловин-
ку". Выстрел попадает приблизительно туда, куда вы целитесь, но только приблизительно. Калибровка не помогает. С двух-трех выстрелов вы поразите цель (благо при промахе видно, куда вы стреляли), но ощущения снайперской стрельбы не создается. Даже лазерный прицел, сидящий на Lunar Gun'е как влитой, не спасает положения. Кроме того, Red Sight, насаженный на дуло, перевешивает, и точность только снижается.

AutoReload — автоматическая перезарядка; AutoFire — режим автомата; Easy — можно практически не целиться (стреляй куда хочешь, в радиусе 10 см попадешь). Самый ощутимый эффект — у AutoReload: действительно не надо перезаряжать. "Автомат" и Easy работают хуже, но даже если бы работали нормально — в чем интерес игры, если можно не целиться и не отпускать курок. Даже включенный Reload слегка снижает удовольствие от игры, а когда включаешь Easy, то после двух минут восторга от собственной крутости наступает расслабление, а затем и вовсе апатия.

Вывод: функции работают посредственно, и даже когда работают — радости не добавляют.

Очень посредственная стрельба, очень посредственное впечатление, очень посредственные результаты (очки за прохождение игры). Большой, красивый и бестолковый. Рекомендуется только в качестве красивой добавки к коллекции аксессуаров для PlayStation.

Hyper Blaster

Все недостатки Lunar Gun при отсутствии некоторых достоинств.

Далеко не такой большой и не такой красивый. Стрельба местами еще хуже, чем у Lunar Gun. Играть можно, но лучше всего стрелять "очередью" — что-нибудь да заденет. Ни солидности, ни качества — в общем, откровенный аутсайдер.

Кульминацией тестирования Hyper Blaster стал Horned Owl. (Эта игра вообще вела себя лучше всех — например, в Area 51 у всех пистолетов возникали проблемы со стрельбой по краям экрана, причем края были впечатляющих размеров: в сумме они занимали не меньше трети игрового пространства. Мелкие глюки, общие для всех пистолетов, были и в Die Hard Trilogy; а вот в Horned Owl каждый пистолет показал себя во всей красе.) Так вот, примерно каждый пятый выстрел из Hyper Blaster уходил на пол-экрана влево от точки прицела. При беспорядочной стрельбе по толпе врагов эффект не был особо заметен, а вот при демонстрации снайперского искусства возникало желание сделать с пистолетом что-нибудь нехорошее. В чем была причина такого дефекта — загадка; однако именно этот глюк стал последней каплей. Hyper Blaster была проставлена самая низкая оценка, прибор не заслуживает каких-либо рекомендаций. Плохо.

Top Gun Fighter

Показал лучший результат по стрельбе — и не просто лучший среди трех, а просто отменный результат. Полная неожиданность. Выстрелы ложились точно туда, куда предназначались. Калибровка не требовалась. Изумительно. Восхитительно. Очень легкий, напоминающий детскую игрушку советских времен, но при этом — оружие снайпера. Автор, не веря себе, проверил на попавшихся под руку. При виде пистолета попавшиеся под руку громко смеялись. Испытав в деле, соглашались с высокой оценкой. Против фактов не попрешь — в частности, против факта самых лучших результатов во всех трех играх.

В руке сидит, как влитой. Был тестирован до умопомрачения. 10 минут игра с другими пистолетами, потом 2 минуты с этим — и в адрес других летят проклятья. Великолепная вещь; оружие настоящего ковбоя.

Стрельба дает основания для "Нашего выбора". Все остальное — ровно наоборот. Дизайн еще терпим, рукоятка удобна, но поручиться, что эта вещь не развалится через два месяца, не могу.

Впрочем, вполне допускаю, что хлипкая кнопка Start прослужит века. Однако до Lunar Gun'а по внешним параметрам далеко. Top Gun Fighter умеет хорошо стрелять — и больше ничего. За отличную стрельбу он и получает... к сожалению, не "Выбор", но личные рекомендации автора.

Гость программы. Red Sight

Навеска на дуло. Подходит только к пистолетам Naki. Положение лазерного луча можно корректировать. Уже было отмечено, что в сочетании с Lunar Gun'ом снижает точность стрельбы. Вещь абсолютно не необходимая — проверено практикой, — к тому же и неудобная. Покупать имеет смысл только если вы очень-очень боитесь не попасть ни разу. Меткая, азартная и увлекательная стрельба не требует лазерного прицела. Повторюсь: проверено практикой.

Итак, резюме: соберись я покупать пистолет, то из вышеперечисленных трех выбрал бы Top Gun Fighter . Ни секунды не сомневаясь. Главное — меткость и удобство. Тестирование как ветром сдуло все иллюзии относительно дизайна. Вот вам реальный пример: в одной из игр был момент, когда один за другим появлялись и быстро исчезали три предназначенных для отстрела бонуса. Когда они встретились мне в первый раз, я тестировал Top Gun Fighter и подстрелил то ли два из трех, то ли все три. Ни Lunar Gun'ом, ни Hyper Blaster'ом я не снял ни одного — хотя был готов к их появлению, а пистолеты были вполне пристойно откалиброваны. Какие могут быть комментарии?

Да, и вот еще. Зачем вообще нужны пистолеты? Нужны и еще раз нужны. Пусть игр для светового пистолета мало и они вполне примитивны — если вы играете в такие игры, то пистолет — абсолютно необходимая вещь. Один может быть лучше, другой хуже, но даже самый последний из них дает ощущения принципиально более сильные, чем joypad. Небо и земля. Два мира — два детства. Попробуйте есть суп карандашом, и вы поймете, зачем для игры в "виртуальный тир" нужен световой пистолет. Если — и только если — вы любите эти игры, вам следует заполучить такую штуку. Будут новые достойные претенденты — вы услышите о них в следующих сериях.

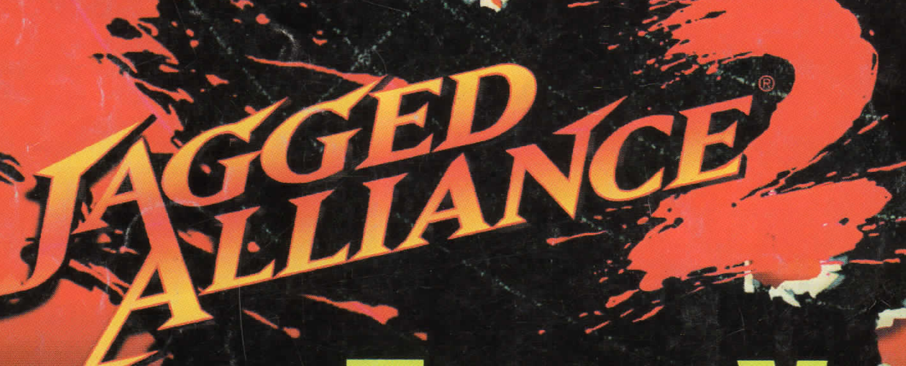
ВНИМАНИЕ! ЧАСТЬ ТИРАЖА ЖУРНАЛА КОМПЛЕКТУЕТСЯ CD-ROM-ДИСКОМ!

www.game-exe.ru

#8 1998

GAME.EXE

МПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



стр. 7–20

Дети X–COM

В продаже с 11 августа

В продаже с 11 августа
В продаже с 11 августа